

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji Supriyanto. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Infotek, 2005.
- Almeida, Fernando, and Jorge Simoes. "The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm." *Contemporary Educational Technology* 10, no. 2 (2019).
- Anshori, Isa. *Perencanaan Sistem Pembelajaran, Sidoarjo*. Sidoarjo: Muhammadiyah University Press, Cet kedua, 2009.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Asrul, Rusydi Ananda, and Rosnita. *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media, 2014.
- Atkinson. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2014.
- B.B., Seels, and Richey R.C. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Washington: AECT, 1994.
- Bahri, Djamarah Syaiful. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Basuki, Kasih Haryo. "Pengaruh Kecerdasan Spiritual Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 5, no. 2 (2015).
- Borg, Walter R., Joyce P. Gall, and M. D. Gall. *Educational Research: An Introduction*. Longman, 1983.
- Branch, R. M. *Approach, Instructional Design: The ADDIE*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia. Vol. 53, 2009.
- Cahyanti, Agna Deka, Farida, and Rosida Rakhmawati M. "Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online / Offline Matematika Dengan Ispring Suite 8" 2, no. 3 (2019): 363–371.
- Candra Rolisca, Rendik Uji, and Bety Nur Achadiyah. "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss)." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 12, no. 2 (2014).
- Carolyn, and Anna Trieb. "Application of Learning Technologies to Promote Holistic Thinking and Consensus Building in Global Studies. The International Journal of Information and Learning Technology" 33 (2006): 300–314. <https://doi.org/10.1108/IJILT-01-2016-0005>.

- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa." *Journal of Natural Science and Integration* 3, no. 2 (2020).
- Depdiknas. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2006.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. "Dampak COVID-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 1 (2020).
- Dimiyati, and Mudjiono. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Djaali, H., and Pudji Muljono. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo, 2008.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2002.
- Ebner, Martin, and Andreas Holzinger. "Successful Implementation of User-Centered Game Based Learning in Higher Education: An Example from Civil Engineering." *Computers and Education* 49, no. 3 (2007): 873–890.
- Fathurrohman, Pupuh, and M. Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. Bandung: PT Refika Aditama, 2007.
- Gay, L. R. *Educational Evaluation and Measurement: Com-Petencies for Analysis and Application*. New York: Macmillan Publishing Company, 1991.
- Hamzah, Ali. *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali, 2014.
- Ilmiyah, Nur Hafidhotul, and Meini Sondang Sumbawati. "Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 21, no. 1 (2019): 42–55.
- Indonesia, CNN. "Corona , Kelas Daring , Dan Curhat 2 Guru Untuk Orang." *CNN Indonesia*. Last modified 2020. Accessed October 1, 2021. <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20200330165053-284-488368/corona-kelas-daring-dan-curhat-2-guru-untuk-orang-tua>.
- Iqbal, Wan Muhammad Gustiawan. "Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Koloid Kelas XI Di SMA Koperasi Pontianak," 2017.
- Ismail, Muhd Al-Aarifin, and Jamilah Al-Muhammady Mohammad. "Kahoot : A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education." *Education in Medicine Journal* 9, no. 2 (2017): 19–26.
- Khotimah, Khusnul, and Susi Darwati. "Aspek-Aspek Dalam Evaluasi Pembelajaran." *PEDAGOGIA : Jurnal Pendidikan* 2, no. 1 (2017).

- M. Ardiansyah. "Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif." *Jurnal Matematika Ilmiah* 6.2, no. 1 (2020): 145–155.
- Margareta, Lela, and Endro Wahyuno. "Penggunaan Media Animasi Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ipa Siswa Tunarungu Kelas Ii Sdlb." *Jurnal P3Lb* 1, no. 2 (2014): 137–139.
- Mariandana, Gina ; Johar, Asahar ; Risdianto, Eko. "Rancang Bangun Media Multimedia Interaktif Konsep" 2, no. 2 (2014): 112–120.
- Martahayu, Vika, and Ayen Arsisari. "Analisis Uji Kompetensi Guru Kabupaten Bangka Tengah Terhadap Hasil Ujian Nasional Matematika Siswa Smp." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (2020): 671.
- Muhammad, Yogga Mar, and Tetep. "Implementation of Kahoot Application To Improving of." *Journal Civics & Social Studies* 2, no. 1 (2018): 75–92.
- Nafrin, Irinna Aulia, and Hudaidah Hudaidah. "Perkembangan Pendidikan Indonesia Di Masa Pandemi Covid-19." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 2 (2021).
- Nailul Azmi Ismail, and Zaleha Ahmad. "Keberkesanan Penggunaan Quizlet Dan Kahoot IT Dalam Memperkasakan Pengajaran Guru Dan Memperkaya Pembelajaran Murid." *e-Journal of the 5th Global Summit on Education GSE 2017* 2017, no. March (2017).
- Ntjalama, Kezia Margareth, Tri Murdiyanto, and Meliasari. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sman 4 Bekasi." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta* 2, no. 1 (2020): 13–20.
- Prawira, Purwa Atmaja. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar\_Ruzz Media, 2013.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Purwanto, M. Ngalim. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.
- RI, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan*, 2019.
- . *Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.  
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat->

covid19.

- Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali, 2011.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan : (pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sunaryo, Arif. “Penggunaan Media Pembelajaran GeoGebra Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Materi Program Linier Kelas X.” *Journal on Education* 2, no. 1 (2019): 96–103. <http://jonedu.org/index.php/joe/article/view/270>.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2003.
- “Al-Quran Q.S Mulk.” Jakarta: Kementerian Agama RI, n.d. Accessed October 29, 2021. <https://quran.kemenag.go.id/sura/67>.
- “Al-Quran QS. Al-Ankabut.” Jakarta: Kementerian Agama RI, n.d. Accessed September 30, 2021. <https://quran.kemenag.go.id/sura/29>.

