

DAFTAR PUSTAKA

- Andri, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 16, No. 1.
- Anita Anggraeni, C. R. (2020). Penerapan Media Kuis Interaktif Kahoot untuk Meningkatkan Speaking Skill Siswa di Desa Suabng. *Vol 03 No. 02* .
- Arsyad, A. (2014). *media pembelajaran*. jakarta: P.T Raja grafindo persada.
- Asrul, R. A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Perdana Mulya Sarana.
- Cahyani, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar , Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita.
- Centauri, B. (2019). Efektifitas Kahoot sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif di SDN 07 Bukti Tunggul.
- Harahap, N. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Medan: Wal Asri.
- Hartani, D. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Hypermedia.
- Hasnul Fikri, A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multi media interaktif*. yogyakarta: penerbit samudra biru.
- Ismail, N. (2015). *Metodologi Penelitian untuk Studi Islam*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Kezia Margareth Ntjalama, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kahoot Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*.
- Muhson, A. (2019). Pemngembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vo. 8, No. 2.
- mustikayati, F. e. (2019). *funmgsi aplikasi media kahoot sebagai media pembelajaran bahasa indonesia*.
- Nur Hafidzatul Ilmiyah, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahor Terhadap Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Information Engineering and Education Technology*, Vol. 03, No. 01.
- Nurdiansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.

- Nuseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, VO. 8 No. 1.*
- Rike Andriani, R. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 04, No. 01.*
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian Terori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods Serat Research & Development.* Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan.
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitati dan R & D.* Bandung: Alfabeta.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Kahoot dengan Combro.* Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sungkono. Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran.
- Suwartonq. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 02 No. 02.*
- Usman, N. (2002). *KONteks Implementasi Berbasis Kurikulum, Grasindo.* Jakarta.
- Warista, B. (2013). Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas. *Jurnal Teknodik, Vol. 17 No. 04.*
- Wawancara Peneliti, Kepala Sekolah MA Tarbiyatul Banin A. Adib Al Arif, 31 Mei 2022
- Wawancara Peneliti, Guru Mapel SKI A.Suparmin, 31 Mei 2022
- Wawancara Peneliti, Siswa MA Tarbiyatul Banin, Eka Rianti, 31 Mei 2022
- Wawancara Peneliti, Siswa MA Tarbiyatul Banin Reni aprilia, 31 Mei 2022
- Wawanca Peneliti, Siswa MA TARbiyatul Banin, Bagus Uswantoro, 31 Mei 2022
- Wawancara peneliti, Siswa MA Tarbiyatul Banin, M. Rizky Syarifuddin, 31 Mei 2022
- Wigati, S. (2019). penggunaan media game kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. *Jurnal Program Studi pendidikan islam, Vo. 8, No. 3.*

- Yani, A. (2021). *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani*. Malang: Ahlimedia Press.
- Yusuf, M. (2017). *Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Yusuf, M. Model Pembelajaran Kompetisi dalam meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

