

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggito, Albi & Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*; Edisi Revisi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Audei, N. (2019, May). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. (Vol. 2. No. 1, pp. 586-595).
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155-162.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston. MA: Springer US.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Burhanuddin, E. Hari Wibowo., dan Irmawati. (2009). *Media*. Jakarta: PPPPTK.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faisal, (2009). *Guru Literasi (Teachers Of Literacy): pengembangan Desain Pembelajaran Membaca Berbasis Drta Sebagai Upaya Membangun Generasi Literat Abad 21 Di Kelas VI Sekolah Dasar*, 2(1), 149-163.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia: Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik dan Benar*. Edu Publisher.
- Hamdani.2011.*Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635.
- Jalmur, N. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jogiyanto Hartono, M. (Ed.). (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kamhar, M. Y., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1-7. ulfa
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95-102.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *In Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra* (pp. 99-104).
- Mulyatingsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nuramini, A., Nizamuddin, H., Anwar, K., Dewi, I., Basalamah, J., Azan, K., ... & Pebriana, P. H. (2021). *METODOLOGI PENELITIAN; KAJIAN TEORITIS DAN PRAKTIS BAGI MAHASISWA*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.
- Purwanto, Ngilim (2006). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* Bandung: Remaja Rosdakarya
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *In Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).

- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (Vol. 1). Rinda Fauzian.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohana, R., & SYAMSUDDIN, S. (2021). *Keterampilan Bahasa Indonesia Pendidikan Dasar*.
- Rosita, A. (2019). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi *Kahoot* Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMA PGRI Wirosari (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Setyosari, Punaji. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta. Prenadamedia Group.
- Satrianawati. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Sa'ud, U. S. (2015). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Simbolon, U. (2017). Penerapan Metode *Think Pair Share* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SD 166492 Tebing Tinggi. (*Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(3), 430-439).
- Sudjana, N. (2005). *Metoda Penelitian*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Pembelajaran IPA*. Yogyakarta: UNY.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jakarta. Pustaka Abadi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Ulfaria, U. (2021). *Pengembangan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Muhammadiyah 7 Tajinan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1(2), 8.