

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrahman. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Akdon dan Ridwan. 2013. *Rumus Dan Data Dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Andriani, Rike dan Rasto Rasto. 2019. "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4(1): 81.
- Aqib, Zainal. 2017. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Kontektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chotib, Sjahidul Haq. 2018. "Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran." *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 1(2): 110.
- Darmawan, Akhmad. 2020. "Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi." *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran* 1(2): 91–99.
- Dellos, Ryan. 2015. "Kahoot A Digital Game Resource For Learning." *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* 12(4): 49.
- Dimiyati, and Mudjiono. 2015. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasan. 2013. *Pokok-Pokok Materi Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hermawan, Herry Asep. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.

- Istiqlal, Abdul. 2018. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses." *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 3(2): 142.
- Karo-Karo, Isran Rasyid. 2018. "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." *axiom* 7(1): 95.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*. Bandung: PT RosdaKarya.
- Mafruhah, Syafiyatul, Ika Ratih Sulistiani dan Fita Mustafida. 2019. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAI Al-Maarif Singosari Malang." *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam* 4(7): 23–29.
- Masni, Harbeng. 2015. "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa." *Dikdaya* 5(1): 39.
- Ningrum, Gres Dyah Kusuma. 2018. "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa." 9(1): 25.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika dan Rini Intansari Meilani. 2018. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3(2): 38.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rasagama, I Gede. 2020. "Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik." *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)* 8(2): 91–92.
- Rofiyarti, Fitri dan Anisa Yunita Sari. 2017. "TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform 'KAHOOT!' Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak." *Pedagogi* 3(3b Desember 2017): 167. <https://kahoot.com/>.

- Romadhoni, Evan, Ono Wiharna dan Ibnu Mubarak. 2019. "Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik." *Journal of Mechanical Engineering Education* 6(2): 228–34.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadirman. 2016. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali.
- Saputra, Hendra Dani, Faisal Ismet dan Andrizal Andrizal. 2018. "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 18(1): 25–30.
- Setiawati, Hayyu Desi, Sihkabuden dan Eka Pramono Adi. 2018. "Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Blitar." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1(4): 273–78.
- Slameto. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R Dan D*. Bandung: Alfabeta.
- . 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pusaka Belajar.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, Jakarta: Kencana. Jakarta: Kencana.*

Vitianingsih, Anik Vega. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD." *Jurnal Inform* 1(1): 1.

Wibowo. 2014. *Manajemen Kinerja*. Jakarta: Rajawali Press.

Zainul, Abidin. 2016. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran." *Edcomtech* 1(1): 10.

