

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Munib. 2011. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKU UNNES.
- Ahiri, J. 2017. *Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Uhamka Press.
- Aqid, Zainal. 2017. *Model-Model, Media, Dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto. S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2018. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Deswita, Atika Prama, and Lovelly Dwindah Dahren. 2013. "Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Gaya Mengajar Guru Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Pada Program Keahlian Akuntansi Siswa Kelas X di SMKN 1 Sawahlunto." *Journal of Economic and Economic Education Vol 2. (1): 1-10*.
- Firmansyah, Dani. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal: Pendidikan Diakses*
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gurning, Busmin dan Lubis. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: K-media.

- Hartanti, Dwi. 2019. "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia" Proseding Seminar Nasional : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0.
- Ihsana, El Khuluqo. 2017. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep Dasar, Metode, dan Aplikasi Nilai-nilai Spiritualitas dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. 2019. Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Istiqlal, Abdul. 2018. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses." *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 3(2): 142.
- Iwamoto, Darren H., et al. "Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Stident Performance". *Turkish Online Journal Of Distance Education* 18, no. 2. 2017.
- Khoirul Anam, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Bidang studi PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan" *Jurnal Pendidikan Islam* Vol.4 No.2. 2015 : 5.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kurnia, Dewi. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Ningrum, Gres Dyah Kusuma. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi*, 2018, 9.1: 271373.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika Dan Rini Intansari Meilani. 2018. Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3(2): 38
- Rofiyanti, 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/>.

- Rofiyarti, Fitri. 2017. Penggunaan Platform “Kahoot” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak”, *Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: *Jurnal Pendidikan* No. 3b, Vol. 3 hal. 166
- Rohim, Abdul. 2011. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Bidang Studi Pai*. Skripsi. Jakarta : Uin Syarif Hidayatullah.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sepriani, Ninu. 2016. *Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Gugus Werkudoro Kecamatan Tegal Timur*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. 2022. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92-109.
- Sinaga, Ester. 2017. *Pengaruh Keativitas Guru Dan Minat Belajar Soswa Terhadap Prestasi Siswa Kelas Xi Mipa Sma Negeri 3 Medan Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- _____. 2013. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smith, A., & Brauer, S. 2018, March. Use of Kahoot! game for increased student motivation and understanding in a Thermodynamics course. In *ASEE Southeastern Section Conference*.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar*. Bandung: Sinar Baru.
- _____. 2009. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- _____. 2016. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatis Dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- _____. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R Dan D*. Bandung: Alfabeta.

- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R Dan D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R Dan D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), 372-380.
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Paud." *Jurnal Inform* 1(1):1.
- Wane, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Wigati, S. 2019. Penggunaan Media Game Kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457-464.
- Zainal, Abidin. 2016. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran". *Edcomtech* 1(1): 10