

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Rafika. 2020. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME EDUKASI KAHOOT! PADA PEMBELAJARAN FISIKA." 6(1). <https://scholar.google.co.kr/citations?u>.
- Arikunto, Suharismi. 2014. *PROSEDUR PENELITIAN*. 15th ed. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Abdul, Q. (2017). *EVALUASI DAN PENILAIAN PEMBELAJARAN*. K-Media.
- Anwar, Y. A. S., Junaidi, E., & Al Idrus, S. W. (2021). Pengembangan Rubrik Keterampilan Praktik dan Sikap Ilmiah pada Praktikum Biokimia: Kajian Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 121–128. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2347>
- Baetina, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Sma/Ma X. *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 6(1), 38–43. <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2650>
- Fadhilah, F. H., Ardianti, S. D., Kuryanto, M. S., & Zoom, A. (2021). Efektivitas Aplikasi Zoom dalam E-learning terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(6), 1657–1664. <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v5i6.8487>.
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jptm.v9i2.33579>
- Haris, Abdul. 2013. *EVALUASI HASIL BELAJAR*. 1st ed. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Humairah Daniel, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Aplikasi Kahoot Untuk Pembelajaran Jarak Jauh (Daring) Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Matematika Pada Siswa SMA Free Methodist 1 Medan T.A 2020/2021. *Holistic Science*, 2(1), 33–36. <https://doi.org/10.56495/hs.v2i1.47>
- Melati Wahidaini, Hamidillah Ajie, and Bambang Prasetya Adhi. 2022. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion Graphic Pada Mata Pelajaran Progdas Untuk Peserta Didik Di Smkn 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia." *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer* 6(1): 25–29.

- Purwanti, N., Maasawet, E. T., & Rambitan, V. M. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran (Online) Berbantuan Aplikasi Kahoot Dan Komik Strip Dalam Upaya Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Kelas VIII SMPK ST. Fransiskus Asisi Samarinda. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1661>
- Purnomo, S, M Dayawardana, and ... 2022. "Pengembangan Video Pembelajaran Otomotif Di SMK Taman Karya Madya Teknik Kebumen." *Seminar Nasional* <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SemNasTamansiswa/article/view/70%0Ahttps://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SemNasTamansiswa/article/download/70/20>.
- Purwanto. 2016. *EVALUASI HASIL BELAJAR*. VII. ed. Budi Santoso. celeban timur: Pustaka Pelajar.
- Rahim, R., Rahman, M. A., & Putri, E. E. (2020). Development of Kahoot application as learning media for online learning in the covid-19 pandemic. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 308–320. <https://doi.org/10.33654/math.v6i3.1111>
- SriMilfayetti. 2018. *PSIKOLOGI PENDIDIKAN*. 7th ed. Medan: PPs Unimed.
- Sutirman. 2013. *MEDIA DAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*. 1st ed. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Triyono. (2013). *MEtode Penelitian Pendidikan*. Alvabeta.
- Yuanta, Friendha. 2020. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(02): 91.
- Zakaria, L. M. A., Purwoko, A. A., & Hadisaputra, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berbasis Masalah Dengan Pendekatan Brain Based Learning: Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(5), 554–557. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.2258>