

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., dan Prihantini, P. 2022. Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asrori. 2015. *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik..* Bumi Aksara. Jakarta.
- Astuti, R., dan Aziz, T. 2019. Integrasi Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini di TK Kanisius Sorowajan Yogyakarta. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 294-302.
- Dewi, S.T., M.T., Ph. D. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Dewi, K.C. 2018. Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Diunduh dari [http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi Cahya Kurnia.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/Skripsi%20Cahaya%20Kurnia.pdf).
- Febrini, D. 2017. *Psikologi Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Fikriyah, S. 2022. Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19.
- Graham, K. 2015. *TechMatters: Getting into Kahoot! (s): Exploring a game-based learning system to enhance student learning*. *LOEX Quarterly*, 42(3), 6–7. Retrieved from <http://commons.emich.edu/loexquarterly/vol42/iss3/4>.
- Gres Dyah Kusuma Ningrum “ Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar” *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, vol.9, No.1 2018.23.
- Ghozali, I. 2018. “Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Pogram IBM SPSS” Edisi Sembilan. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Harmon, M., Skow, B., Simonson, P., Peck, J., Craig, R. T., Jackson, J. P., Simonson, P., Peck, J., Craig, R. T., Jackson, J. P., Pointon, D., Sugiyono, A., Thiel, C., Priyono, Sugiyono, S., Bentley, J. L., Van Fraassen, B. C., Creswell, John W. Edition, T., Hirschberg, W., ... McCrae, R. R. 2016.

Metode Penelitian Kuantitatif. *In Philosophy of Science*.
https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4419-8580-4_5

Henukh, Anderias dan Guntara, Yudi. 2020. *Analyzing the response of learners to use kahoot as gamification of learning physics*. Gravity : Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika. 6. 10.30870/gravity.v6i1.7108.

Hurlock, E.B. 2011. Psikologi Perkembangan. Jakarta: Erlangga

Ihsana El Khulugo. 2017. Belajar dan pembelajaran : konsep dasar, metode dan aplikasi nilai-nilai spiritualitas dalam proses pembelajaran / Ihsana El Khulugo. Yogyakarta :: Pustaka Pelajar,.

Istirani dan Pulungan, I. 2017. Ensiklopedi Pendidikan. Medan: Media Persada.

Istianah, E. 2013. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif matematik dengan pendekatan Mode *Eleciting Activities* (MEAs) pada siswa SMA. Jurnal Ilmiah Infinity Program Studi Matematika STKIP Siliwangi Bandung, 2(1)

Istiqlal, Abdul. 2018. “Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi.” Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah 3(2): 139–44.

Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., dan Vuong, K. 2017. *Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot TM on student performance*. Turkish Online Journal of Distance Education, 18(2), 80–93.
<https://doi.org/10.17718/tojde.306561>

Kamarudin, Kamarudin, dan Yana Yana, “Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran *Learning Start A Question* di Sekolah Dasar,” Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3.1 2021, 213–19
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.284>

Khoir, H. M. 2020. Pengembangan media pembelajaran elearning berbasis moodle pada mata pelajaran kuliah metode penelitian. Jurnal Pendidikan Teknik Sipil Jakarta, 2

Konstantinidou, Elisavet (Elsa) dan Gregoriadis, Athanasios dan Grammatikopoulos, Vasilis dan Michalopoulou, Maria. 2014. *Primary physical education perspective on creativity: The nature of creativity and creativity fostering classroom environment*. Early Child Development and Care. 184. 766-782. 10.1080/03004430.2013.818989.

Kristin, F. 2016. analisis model pembelajaran *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 11.

Lusiana, Lusiana, et al. "Analisis Kreativitas Guru dalam Proses Belajar Mengajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, vol. 6, no. 1, 27 Jan. 2017.

Ngalim Purwanto. 2013. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosda Karya

Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. 2018. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3(2):33. doi: 10.17509/jpm.v3i2.11762.

Putri, A. R., dan Muzakki, M. A, 2019, "Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 1-7, Diunduh di http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27_Aprilia_Riyana.pdf.

Putri, A.R., dan Muhamad, A.M. 2019. *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. ISBN: 978-602-1180-99-0.

Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289-302.

Riyana, C., dan Susilana, R. 2009. *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Rofiyarti dan Sari. 2017. Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform "Kahoot!" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 166. Retrieved from (<https://bit.ly/2uM47ZT>)

Rusman. 2016. *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suhono. 2022. *penggunaan medel pembelajaran make a match untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar sistem reproduksi manusia*. Surakarta: Unisri press.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung : Alfabeta, CV.

Sugiyono, 2021. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF dan R dan D* (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed)

Suprihatin, Siti, “-Issn 2337-4721,” *Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5.1 2017, 37–46

Syach, M. F. 2021. Kahoot quiz: *interactive media in knowing the increase in understanding of the numerical method of oceanographic physics based on Matlab programming*, *Gravity: Jurnal Ilmu Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, vol. 7, no. 1, pp. 19–26, doi: 10.30870/gravity.v7i1.9673.

Thesarah, Ravena dan Subagiyo, Lambang dan Qadar, Riskan. 2021. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis audio-visual dengan aplikasi powtoon untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi impuls dan momentum di SMK Negeri 6 Samarinda.

Utami, A,K,Z, Dan D.Hamdun. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol. 5, No. 1, Juni 2020/1441 E-ISSN: 2527-7200. Diakses Tanggal; 2 Juli 2020.

Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar*. Sleman: CV Budi Utama.

Wigati, Sri. 2019. *PENGUNAAN MEDIA GAME KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 8. 10.24127/ajpm.v8i3.2445.

Wijayanti Evi. Dkk.2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Website Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII di SMP PGRI 01 Pakisaji Kabupaten Malang”. *Jurnal Emasains: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*.IX(2):224:234

Wiyono, Teguh. 2018. *PENGARUH MOTIVASI SISWA DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA*. *Citizenship Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*. 6. 90. 10.25273/citizenship.v6i2.3115.

Zaenal Arifin Hasan. 2023. ‘Pengaruh Pembelajaran Media Kahoot Kebudayaan Islam Kelas Viii Mts Perguruan Mu ’ Allimat Cukir Jomban