

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.
- Amral, S.Pd., M.Pd dan ASMARS.Pd., M. P. (2020). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia.
- Aprilia Riyana Putri, M. A. M. (2019). “Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game based learning dalam menghadapi revolusi industri 4.0” *Digital Edumedia Komputindo*. Unisnu Jepara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- _____. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 1(2), 110.
- Darsono. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. IKIP Semarang Press.
- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25 edisi ke-9*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanani, C., Santika, T. & S. H. A. (2021). *Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli pada Siswa Kelas*. 2(3), 162–168.
- 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., P., Sugiyono, S., Bentley, J. L., Van Fraassen, B. C., Creswell, John W. Edition, T., & Hirschberg, W., ... McCrae, R. R. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1007/978-1-4419-8580-4_5
- Hartanti, D. (2019). “Meningkatkan motivasi belajar siswa dengan media pembelajaran interaktif game kahoot berbasis hypermedia”, dalam

prosiding seminar nasional Kebijakan dan pengembangan pendidikan di era revolusi industri 4.0". 78–85.
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>

Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 59–79.
<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1369>

Hermawan, H. A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. UPI Press.

Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50.
<https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>

Isran Rasyid Karo-karo. (2018). *Manfaat Media Pembelajaran*. VII(1), 91–96.

Istarani dan Pulungan. (2018). *Ensiklopedia Pendidikan Edisi Kedua*. Media Persada.

Lukas, R. A. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Kahoot Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Di Smkn 4 Palangka Raya Pada Tahun Pelajaran 2020/2021*. 1–7.

M. Ngalim Purwanto. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.

Mashudi, F. (2018). *Evaluasi Dan Supervisi Bimbingan Konseling*. DIVA Press.

Mukhlis, Yusran, B. (2020). *Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar*. 10(2), 303–312. <https://repository.ar-raniry.ac.id/eprint/17821/1/Mukhlis%2C%20150212058%2C%20FTK%2C%20PTI%2C%20082277023643.pdf>

Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>

Nugroho, S. (2017). *Metode Kuantitatif*. UNIB Press.

Ole, A. A., & Makausi, T. D. (2022). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(1), 961–968.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.699>

Pinanti, I. W. (2020). Pengaruh Aplikasi Games Kuis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Atmosfer Kelas X di SMA Negeri 4 Magelang Tahun 2020. *Ib.Unnes.Ac.Id*, 201.

Pratiwi, I. T. M. dan R. I. M. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. *Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 38.

Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 8(2), 91. <https://doi.org/10.26714/jps.8.2.2020.91-101>

Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). TIK Untuk AUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Pedagogi*, 3(3b Desember 2017), 164–172. <https://kahoot.com/>

Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>

Sari, D. K., & Pustikaningsih, A. (2018). Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Belajar Komputer Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi* <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/kpai/article/view/13980%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/kpai/article/viewFile/13980/13504>

Slameto. (2013). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

_____ (2017). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sudjana, N. (2016). *Metode Statistika*. Tarsito.

_____ (2020). *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R dan D*. Alfabeta.

_____ (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R Dan D*. Alfabeta.

_____ (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

_____ (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R& D* (25th ed.). Alfabeta.

Syaiful bahri Djamarah dan Azwan Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*.

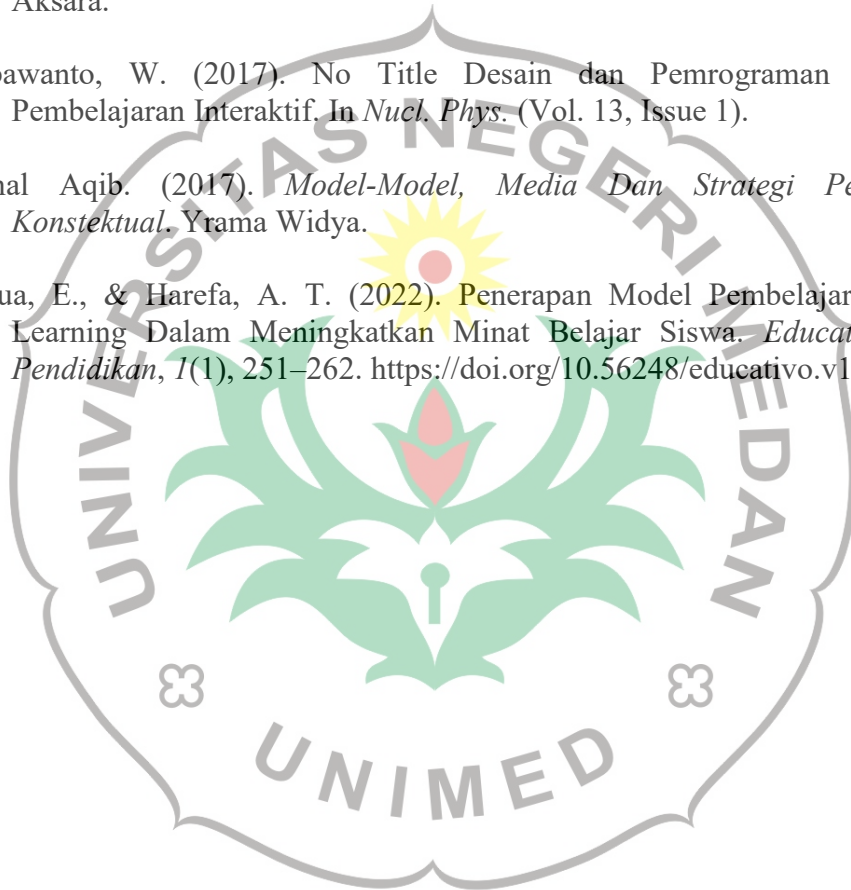
Rineka Cipta.

Uno, & H. . (2018). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Bumi Aksara.

Wibawanto, W. (2017). No Title Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. In *Nucl. Phys.* (Vol. 13, Issue 1).

Zainal Aqib. (2017). *Model-Model, Media Dan Strategi Pembelajaran Konstektual*. Yrama Widya.

Zebua, E., & Harefa, A. T. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 251–262. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.35>



THE
Character Building
UNIVERSITY