

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, A. (2017). Efektivitas dan Kendala Pembelajaran Sains Berbasis Inkuiri terhadap Capaian Dimensi Kognitif Siswa: Meta Analisis. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(1), 1-9.
- Al. Krismanto. (2008). Pembelajaran Trigonometri SMA. Yogyakarta: PPPPTK Matematika.
- Anikina, O. V., & Yakimenko, E. V. (2015). Edutainment as a modern technology of education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 166, 475-479.
- Ariestanti, Rizka Silvia. *Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Program Maple pada Materi Trigonometri Kelas X MIPA 5 SMA Nahdlatul Ulama 1 Gresik*. 2015
- Arifin, P. Peningkatan Hasil Belajar Fisika Materi Suhu dan Kalor Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Soppeng Riaja Kabupaten Barru. *PATTINGALLOANG*, 5(2), 82-97.
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran online berbasis proyek salah satu solusi kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64-70.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Astini, N. K. S. (2020). Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa covid-19. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 241-255
- Barzilai, S., & Blau, I. (2014). Scaffolding game-based learning: Impact on learning achievements, perceived learning, and game experiences. *Computers & Education*, 70, 65-79.
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(2), 97-102.
- Catharina TriAnni. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Chen, N. S., Ko, H. C., Kinshuk, & Lin, T. (2005). A model for synchronous learning using the Internet. *Innovations in Education and Teaching International*, 42(2), 181-194.  
<https://doi.org/10.1080/14703290500062599>
- Christiani, Natalia, Dr. M.Pd. Adrianto, Hebert., S.Si., M.Ked Trop. Anggraini, Lya Dewi, S.T., M.T., Ph. D. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1647-1659.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Gava Media, 2010

- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ebru, D. S. (2017). Ask Response Play Learns : Student's View On Gamification Based Interactive Response System. *Journal of Education Ans Instructional Studies Un The World*, Vol 7, Issue: 3, ISSN: 2146-7463.
- Fadillah, F., Tahlil, T., & Hermansyah, H. (2017). Efektivitas Kartu Kuartet Berbasis Multimedia Terhadap Perubahan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Berdasarkan Teori Health Promotion Model. *Jurnal Ilmu Keperawatan*, 5(1), 90-101.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. Seminar Serantau, 627–635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Hakim, L. (2020). Pemilihan platform media pembelajaran online pada masa New Normal. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 3(2), 27-36.
- Hanum, N. S. (2013). Keefetifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e-learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Iwamoto, Darren H. 2017. "Analyzing The Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performance." *Tutkish Online Journal of Distance Education* 18, no. 2.
- Khusniyah, N. L., & Hakim, L. (2019). Efektivitas pembelajaran berbasis daring: sebuah bukti pada pembelajaran bahasa inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17(1), 19-33.
- Isman, Mhd. 2016. *Pembelajaran Media dalam Jaringan (Moda Jaringan)*. The Progressive and Fun Education Seminar, 586.
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. (2016). Pembelajaran berbasis video untuk anak generasi Z. *ii// PROsIdIng 2016*, 85.
- Lime. (2018). *Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa*. FKIP: Universotas Sanata Dharma
- Mendikbud. (2020). *Kemendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang Pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan corona virus (Covid- 19)*. Jakarta : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.
- Monica, J., & Fitriawati, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran online pada mahasiswa saat pandemi covid-19. *Jurnal Communio: Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2), 1630-1640.
- Mulyasa. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. PT Remaja Rosdakarya, 2006
- Nieveen, N. (1999). "Prototype to reach product quality. Dlm. Van den Akker, J., Branch, R.M., Gustafon, K., Nieveen, N., & Plomp, T. (pnyt)." *Design approaches and tools in educational and training* (pp. 125-135). Dordrecht: Kluwer Academic Publisher

- Pangondian, R. A., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0. In Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS) (Vol. 1, No. 1)
- RI, B., Lt, G. N. I., & Subroto, J. J. G. (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat Covid-19.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). Tik Untuk Aud: Penggunaan Platform “Kahoot!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b).
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas pembelajaran. *Jurnal pendidikan usia dini*, 9(1), 15-32.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). 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.
- Septiani, A., & Kejora, M. T. B. (2021). Tingkat Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online Pendidikan Agama Islam di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2594-2606.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1).
- Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. PT Rineka Cipta, 2013.
- Sukardi. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sukardi, S., & Rozi, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Online Dilengkapi Dengan Tutorial Terhadap Hasil Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 97-102.
- Sudjana, N. (2011). *Dasar-Dasar Proses Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tambunan, H. (2021). Dampak pembelajaran online selama pandemi covid-19 terhadap resiliensi, literasi matematis dan prestasi matematika siswa. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 6(2), 70-76.
- Wibawanto, T. (2020). Pemanfaatan Video Conference Dalam Pembelajaran Tatap Muka Jarak Jauh Dalam Rangka Belajar Dari Rumah
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457-464