

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- Asropudin. (2013). *Kamus Teknologi Informasi Komunikasi*. Bandung: CV. Titian.
- Banawi, A. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks Discovery/Inquiry Learning, Based Learning, Project Based Learning. *Biosel: Biology Science and Education*, 8(1). <https://doi.org/10.33477/bs.v8i1.850>
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Chumairok. (2020). Kahoot!: Alternative Learning Media in the Millennial Era. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i4.6466>
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2017). Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1).
- Dewi & Masniladevi (2021), dengan judul Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. Universitas Negeri Samudra.4(1), 26566702
- Diana, N., Latifah, S., Yuberti, Komikesari, H., Rohman, M. H., & Tiyan, Lady. (2021). Developing an e-learning-based critical-thinking assessment as a physics learning evaluation media with Kahoot! interactive quiz. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012055>

- Fauzih, H. (2019). *Penerapan Game Kahoot dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Materi Iman Kepada Rosul Allah (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas VIII di SMP Karya Budi Cileunyi Bandung)*. Universitas Islam negeri Sunan Gunung Djati.
- Ginting, A. (2014). *Belajar Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Gulo, W. (2004). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Grasindo
- Julhadi. (2021). *Hasil Belajar Peserta Didik (Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Kadir, A. (2008). *Dasar Aplikasi Database MYSQL*. Yogyakarta: ANDI.
- Kemendikbud. (2015). *Rumah Belajar; Belajar untuk Semua*. Jakarta: Kementrian. Pendidikan dan. Kebudayaan. RI.
- Kurniawati, C. A. S. (2019). *Implementasi Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 1 Kerjo Lor Ngadirojo Wonogiri*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Mulyasa, (2008) *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nugraha, H. (2018). Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Smp Negeri 1 Pagaden Kelas Viii Dengan Gamification Kahoot. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.30999/ujmes.v3i1.833>
- 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). <https://doi.org/10.33654/math.v6i3.1111>

- Rifa'i, M. M., Tanuki, Jalal, N. M., Sudarmaji, I., Lubis, N. F., Hudiah, A., ... Mangsi, R. (2022). *Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif dan Motivatif*. Cirebon: Anggota IKAPI.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajawali Press.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Siwalette, R., & Suyoto. (2021). Implementation of Kahoot as a Creative Learning Media. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012023>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (23rd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suharno dan Retnoningsih. (2018). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Widya Karya.
- Surakhmad. (2012). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sutikno, Sobry. (2014). *Metode & Model – Model Pembelajaran*. Lombok : Holistica
- Syaiful bahri Djamarah,(2006) *Strategi belajar Mengajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mestery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Waworuntu, B. J., & Suyoto. (2021). Application of Kahoot as Learning Media for Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1933(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1933/1/012020>.
- Widoyoko, Eko Putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya, (2007) *strategi Pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*, Jakarta:Kencana Prenada Media.

