

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (3rd ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Baharudin & Wahyuni, E. N. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darmaprawira, S. (2013). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Erman. (2003). *Evaluasi Pembelajaran Matematika*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Gottschalk, L. (2006). *Mengerti Sejarah*. Jakarta: UI Press.
- Hamalik, O. (2010). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Hamzah, & Lamatenggo, L. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan. (2007). *Model-Model Mengajar*. Bandung: CV Diponegoro.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mutadi. (2007). *Pendekatan Efektif dalam Pembelajaran Matematika*. Semarang: Balai Diklat Keagamaan Semarang.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, S. R. (2013). *Desain Evaluasi Belajar Berbasis Kinerja*. Yogyakarta: Diva Press.
- Putrayasa, I. B. (2013). *Landasan Pembelajaran*. Bali: Undiksha Press.

- Ratnawulan, E., & Rusdiana, H. A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran: Dengan Pedoman Kurikulum 2013*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ratumanan, T. G. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Riadi, E. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rajagrafindo.
- Sjamsuddin. (2001). *Kaedah Pengajaran Sejarah*. Kuala Lumpur: Utusan Publication.
- Sudjana, N. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2009). *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarsono. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot!*. Yogyakarta. Deepublish.
- Supriyadi. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Gorontalo: UNG Press.
- Suyono & Harianto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Winkel, W. S. (1989). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Grasindo.

Wiriaatmadja. (2002). *Pengantar Belajar Sejarah Sebagai Ilmu dan Wahana Pendidikan*. Bandung: Historia Utama Press.

Yusufhadi, M. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Zainiyati, H. S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (1st ed.). Jakarta: Kencana.

Jurnal

Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16.

Astriany, N. (2013). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Penggunaan Mind Map Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Bekasi Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 177–189.

Chairawati, F. (2014). Evaluasi Pembelajaran Pada Kelas Internasional Fakultas Dakwah IAIN Ar-Raniry. *Jurnal Al-Bayan*, 20(29), 15–32.

Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2012). Aplikasi Kahoot Sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru SMA di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 8(2), 1–9.

Hanafy, M. S. (2014). Konsep dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 17(1), 66–79.

Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-98.

Irwan, I., & Waldi, A. (2019). Implementasi Kahoot! sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, 2(1), 126–140.

Kurniawati. (2018). Evaluasi Program Pembelajaran Sejarah Terintegrasi dalam Mata Pelajaran IPS Di SMPN 4 Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1), 1–28.

Maisaroh & Rostrieningsih. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di SMK Negeri 1 Bogor. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 7(2), 157–172.

Qodir, A. (2017). Teori Belajar Humanistik dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 04(02), 193–194.

Rahayu, R., & Djazari, M. (2016). Analisis Kualitas Soal Pra Ujian Nasional Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV(1), 78–97.

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), 164–172.

Septanto, H., & Dirgantara, H. B. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Animasi Multimedia Untuk Anak-Anak TK. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 99–109.

Sumarsih, S. (2009). Implementasi Teori Pembelajaran Konstruktivistik Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Dasar-Dasar Bisnis. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(1), 54–62.

Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3), 457–464.

Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24.

Situs

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 66 Tahun 2013. (2013). *Standar Penilaian Pendidikan* (p.3). Diakses dari: <https://luk.staff.ugm.ac.id/atur/bsnp/Permendikbud66-2013SPenilaian.pdf> pada tanggal 25 Januari 2021 pukul 21.31 WIB.

Stige, S. H. (2016). "Kahoot! as a Tool for Adjusting to Much Students Knowledge Level and Promoting Active Learning In a Lecture Setting". Diakses dari: <https://bora.uib.no/bora-xmlui/handle/1956/15649> tanggal 25 Januari 2021 pukul 21.32 WIB.

Versvik, M., Brand, J., & Brooker, J. (n.d.). "Kahoot!: Company History". Diakses dari: <https://kahoot.com/company/> tanggal 1 Desember 2020 pukul 16.22 WIB.

Wikipedia. (n.d.). "Kahoot!". Diakses dari: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>
tanggal 30 Juni 2020 pukul 17.41 WIB.

