

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pusat Statistik. (2019). *Persentase Rumah Tangga yang Memiliki/Menguasai Telepon Seluler Menurut Provinsi dan Klasifikasi Daerah 2017-2019*. <https://www.bps.go.id/indicator/2/391/1/persentase-rumah-tangga-yang-memiliki-menguasai-telepon-seluler-menurut-provinsi-dan-klasifikasi-daerah.html>. Diakses tanggal 26 Oktober 2019.
- Barus, I. R. G., & Soedewo, T. (2018). Penggunaan Media Kahoot! Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris Studi Kasus: Mahasiswa Sekolah Vokasi Institut Pertanian Bogor. *Seminar Nasional Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal (SNT2BKL)*, 589–596. Kendari: Program Pendidikan Vokasi Universitas Halu Oleo (UHO).
- Blank, C., & Ammenwerth, E. (2017). Alle mal abstimmen! Thematischer Einstieg bei großen Gruppen mit Kahoot. *Forum neue Medien in der Lehre Austria <fnm-Austria>*, 13–15.
- Brünner, I. (2009). *Gehirngerechtes Lernen mit digitalen Medien*. München: IUDICIUM Verlag GmbH.
- Chotimah, I. C., & Rafi, M. F. (2018). Kahoot As The Alternative Media In Teaching Reading. *The 1st International Conference on Education Language and Literature (Icon-Elite)*, 167–174. Jombang: UNESA.
- Creswell, J. W. (2010). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Edisi Ketiga*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fajriah, Z. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab (Mufradat) Melalui Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar (Penelitian Tindakan Pada Siswa Kelas I MI Nurul Hakim Kediri Lombok Barat Tahun 2015). *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 107–126.
- Götz, D. (2015). *Langenscheidt Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. München: Langenscheidt GmbH & Co. KG.

- Hippy, H. (2017). Membuat Kuis, Survey dan Forum Diskusi Menarik di Kelas Anda dengan Aplikasi Kahoot. *Bulletin Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Gorontalo*, 1(2), 22–23.
- Huneke, H.-W., & Steinig, W. (2010). *Deutsch als Fremdsprache: eine Einführung. Grundlagen der Germanistik-34*. Berlin: Erich Schmidt Verlag GmbH & Co.
- Izzan, A. (2016). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bandung: Humaniora.
- Nuryadi. dkk.(2017).*Dasar-Dasar Statistik Penilaian*.Yogyakarta: Sibuku Media.
- 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.
- Nismalasari. dkk.(2016). Penerapan Model Pembelajaran *Learning Cycle* Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis. *Edu Sains*, 4(2), 74–94.
- Nurgiyantoro, B. (2017). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Official Website Kahoot. (2019). *What is Kahoot!?*. <https://kahoot.com/what-is-kahoot/>. Diakses tanggal 8 Juni 2019.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemdikbud.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rini, D. K., Suryaman, & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Melalui Aplikasi Kahoot Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Rembang Kab. Pasuruan. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 7(2), 261–267.
- Rudianto, G., & Aldriani, Y. (2018). Pengajaran Kosakata Bagi Mahasiswa EFL dengan Menggunakan Game. *Jurnal Basis*, 5(2), 53–62.
- Santiyasa, I Wayan. (2016). *Modul Kuliah Pengujian Hipotesis*. Bali: Jurusan Ilmu Komputer Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Udayana.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

Wampfler, P. (2017). Der Kahoot-Sog und die Gefahr der Quizifizierung der digitalen Bildung. *Forum neue Medien in der Lehre Austria <fnm-Austria>*, 15–17.

