

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. H. (2020). *Pengaruh Penggunaan Macromediaflash dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Negeri 2 Jeneponto*. Skripsi. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi *Kahoot!* Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
- Avivayanti, F. (2017). Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Geografi Kelas X IPS MAN 2 Semarang. 38.
- Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Dani, D. S. (2013). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet (*Kahoot!*) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Smk Swasta T. Amir Hamzah Indrapura T.P 2019-2020. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dinar, M. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar IPS*. Skripsi, Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Erlinasari, E. (2020). *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar Pada Materi Virus*. Skripsi, Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi *Server*. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.

Fera, & Purwanto, A. (2021). Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Geografi Di Kabupaten Sambas. *GeoKhatulistiwa : Jurnal Pendidikan Geografi dan Pariwisata*, 1(1), 20–28.

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.

Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Usa: Department of Physic Indiana University.

Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif *Game Kahoot* Berbasis *Hypermedia*, 1(1), 78–85.

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.

Ishak, H., Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi *Kahoot* dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635.

Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257.

Maziyyah, S. A. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Digital Game Based Learning*) Jenis Aplikasi *Kahoot* Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMP Negeri 1 Turen. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.

Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi *Kahoot* sebagai Media Pembelajaran

- Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Muthoharoh, M. (2019). Media *PowerPoint* dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari`ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- 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*. Skripsi, Malang: Universitas Negeri Malang.
- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Fera, F. (2021). Pengaruh Penggunaan *Game Online Kahoot* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1.
- Rahayu, K. (2021). *Pengembangan Media Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pungging Mojokerto*. Skripsi, Malang: Universitas Islam Negeri Malang.
- Riantika, R. F. P., & Mukminan, M. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi pada Materi Litosfer Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(12), 1723.
- Supriyati. (2013). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Geografi SMA di Kabupaten Sleman*. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Umar, H. (2003). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Umum
- Wihastin, N. S. (2020). *Pengaruh Penerapan Evaluasi Pembelajaran Ekonomi Berbasis Aplikasi Kahoot! Learning di Tengah Wabah Covid-19 Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Man 2 Kota Bekasi*. Skripsi, Jakarta: UIN Syarif

Hidayatullah.

Yuselmi, R. ;Zulyusri, & Lufri. (2022). Meta Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa. 4(1), 21–25.

