

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa'*, 15(1), 1–8.
- Afdhal, M. (2015). Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Antusiasme Belajar Melalui Pendekatan Reciprocal Teaching. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*, 193–200.
- Al-jannah, M., Kahar, M. M., Hambali, H., Makassar, U. M., Pembelajaran, M., & Quizizz, A. (2023). *Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa. 2*, 193–202.
- Anam S, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik DANam S, M., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. Universitas Negeri Malang, 2.an Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang, 2*. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/Teori_Belajar_Behavioristik_Da_n_Implikas.pdf
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Andriani, D. P. (2019). Efektivitas Metode Hypnoteaching Terhadap Antusiasme Siswa Pada Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Kelas VIII di SMP Islam Ruhama Cireundeu. *Skripsi*, 3(1), 27–28.
- Arrifal, K., Syamil Azman, M., Azizah Fauziyah, S., & Danar Riantama, Z. (2021). Kehadiran Mahasiswa Membangkitkan Antusiasme Belajar Anak di Desa Cilame RW 06 Pada Masa Pandemi Covid-19. *Proceesings: UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, I(17). <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/Proceedings>
- Asria, L., Sari, D. R., Ngaini, S. A., Muyasaroh, U., & Rahmawati, F. (2021). *Analisis antusiasme siswa dalam evaluasi belajar menggunakan platform quizizz*. 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Bagila, S., Kok, A., Zhumabaeva, A., Suleimenova, Z., Riskulbekova, A., & Elmira, U. (2019). Teaching primary school pupils through audio-visual means. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(22), 122–140. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i22.11760>
- Dari, Y. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Lahat Skripsi*. 1–19.

- Firdiana, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta. *Skripsi*, 1–191.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hermansyah, & Dwiyani, N. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Di Smk. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(1), 200. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103871>
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>
- Kholiqin, Yuliana, D., & Jaya, F. (2022). Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Antusiasme Siswa Kelas X Tkj Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di Smk Khamas Asembagus. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(1), 202–214.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Made, N., Cahyani, S., & Suniasih, N. W. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD*. 6(1), 1–11.
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekot Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa. *Jambura Journal Of Linguistics and Literature*, 2(1), 1–14.
- Mandasari, Y. D., Subandowo, M., & Gunawan, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Konfigurasi Elektron Elektronik Otomatis Mata Pelajaran IPA Di Masa Pandemi Covid-19. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(3), 309–318. <https://doi.org/10.17977/um038v4i32021p309>
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education*,

Humaniora and Social Sciences (JEHSS), 4(2), 959–967.
<https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>

Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiah. *Waniambey: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1), 12–20. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v2i1.52>

Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.

Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 06(01), 5328–5339. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3714%0Ahttps://www.jonedu.org/index.php/joe/article/download/3714/3082>

Niama, S. U., Nurwahyunani, A., Sumarno, S., & ... (2023). Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 11250–11256.
<https://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/view/8147%0Ahttps://mail.jptam.org/index.php/jptam/article/download/8147/6670>

Ningrum, G. D. K. (2018). *Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. 9(1).

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (Vol. 1999, Issue December).

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. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Ristiana, A. (2017). *Upaya Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa Melalui Strategi Mind Map Dan Crossword Puzzle Dalam Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Pokok Bahasan Asmaul Husna Kelas X di MA YPIP Panjeng Jenangan Ponorogo*. 1–290.

Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>

Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., & ... (2021). Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa

- Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV, 1*, 1–6. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>
- Salam, R., Akib, H., & Daraba, D. (2020). *Utilization of Learning Media In Motivating Student Learning*. 226(Icss), 1100–1103. <https://doi.org/10.2991/icss-18.2018.232>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, R. (2019). Jenis-Jenis Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Pendidikan & Revolusi Industri, Cii*, 1–13. <https://eprints.walisongo.ac.id/14747/1/III.A.1.b.%282%29KinerjaBookChapter.pdf#page=110>
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Bapala: Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/34508>
- Suciati, T. (2018). Meningkatkan Antusiasme Siswa Terhadap Kegiatan Belajar Dan Pembelajaran Di Kelas Melalui Program Literasi Membaca. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 23(2), 314–326. <https://doi.org/10.24090/insania.v23i2.2303>
- Sukmawati, Tolla, I., & Haling, A. (2019). *Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran Tematik Terhadap Antusias Belajar Murid Kelas Ii Sd Negeri 14 Biru*. 1–13.
- Utami, Intaniasari, Y., & Diah, R. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 25–36. <https://doi.org/10.23917/blbs.v4i1.17752>
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46–57. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i2.28693>
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., & Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3034–3042. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1205>

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>

