

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Penelitian dan Tindakan Kelas untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta. Aditya Media. Foreman, J. (2004). *Game-Based Learning: How to Delight and Instruct in The 21st Century*. *EDUCAUSE Review*, 39(5).
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada Alfansyur, A., & Mariyani. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKn*, 6(2), 208–216. Tersedia pada <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118> ( Diakses pada 11 Maret 2021).
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. Tersedia Pada <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069> (diakses pada 12 Maret 2021).
- Auzan I. Tastra I D K. Suwatra I W. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Pendekatan Ilmiah Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Siswa Kelas Vii Tahun Pelajaran 2016/2017 Di SMP Negeri 2 Singaraja. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Barus, G, R, I, dkk. 2017. Penggunaan Media KAHOOT! Dalam Pembelajaran Struktur bahasa inggris Tersedia pada <http://ojs.uho.ac.id/index.php/snt2bkl/article/download/5364/4000> (diakses tanggal 12 April 2020).
- Dewi, Cahya Kurnia. 2018. “Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X”, Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Eka Fenny. (2019). “Fungsi aplikasi kahoot sebagai Media pembelajaran Bahasa Indonesia”. Tersedia pada [https://www.researchgate.net/profile/Semiba-Semiba/publication/338186375\\_Fungsi\\_Aplikasi\\_Kahoot\\_sebagai\\_Media\\_Pembelajaran\\_Bahasa\\_Indonesia/links/5e055bcda6fdcc28374160ce/Fungsi-Aplikasi-Kahoot-sebagai-Media-Pembelajaran-Bahasa-Indonesia.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Semiba-Semiba/publication/338186375_Fungsi_Aplikasi_Kahoot_sebagai_Media_Pembelajaran_Bahasa_Indonesia/links/5e055bcda6fdcc28374160ce/Fungsi-Aplikasi-Kahoot-sebagai-Media-Pembelajaran-Bahasa-Indonesia.pdf) (diakses pada 9 juni 2021).
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635. Tersedia <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Ismail, M. E., Sa’Adan, N., Samsudin, M. A., Hamzah, N., Razali, N., & Mahazir, I. I. (2018). *Implementation of the Gamification Concept Using KAHOOT! among TVET Students: An Observation*. *Journal of Physics: Conference Series*. Tersedia <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012013>
- Kurniawati, I, Diah & Sekreningsih, N. 2018. “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”. *Journal of Computer and Information Technology*. Tersedia <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/1540/1560>

- Mahadewi, L P dan Sukmana A.I. 2015. *Text-Based Programming: Konsep Dasar&Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi*. (Terjemahan Teguh Wahyu Utomo). New York: Cambridge University Press. (Buku asli diterbitkan tahun 2001).
- Nursyam, Aisyah. 2019. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi". *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, Volume 18
- Ratumanan, T. (2004). *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University.
- Roedavan, R., 2016. <http://id.imedia9.net>. [Online] Available at: <http://id.imedia9.net/2016/12/caramembuat-presentasi-KAHOOT.html> [Accessed 15 03 2018]. Tersedia <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/download/32/29>
- Rahma Fatikh I.(2018). Pengembangan bahan ajar tematik integrative berbasis karakter dengan multimedia interaktif kelas iv di sdi wahid bangil. *Jurnal Studi Islam*, Vol.13, No.1.
- Rosaliza, Mita. 2015. Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11 (2), 71-79
- Rusdi, Mita. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Smaldino, S., Lowther, D., & Russel, J. (2011). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Terj. Arif Rahman. Jakarta: Prenada Media Grup
- Sholekah ,Siti., Nugrahaningsih Wahyu H. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Materi Sistem Reproduksi.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sudarma, I K, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Surjono, Harman D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sunhaji. 2014. Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2 (2), 32-34
- Sudatha, Wawan dan Made Teguh I M. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi

- Tegeh, I Made, Nyoman Jampel, dan Ketut Pudjawan. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka.
- Welly Meinindartato, Maya Dewi kurnia. (2020). "Implementasi Media Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Mahasiswa Ilmu Komunukasi Universitas Swadaya Gunung Jati". Tersedia pada [http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/BAHTERASIA/article/download/5136/pdf\\_12](http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/BAHTERASIA/article/download/5136/pdf_12) (di akses pada 8 juni 2020).

