

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Jaenudin, R., & Koryati, D. (2017). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profit*, 4 nomor 1, 1–11.
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2019). *BELAJAR dan PEMBELAJARAN*. Alfabeta, CV.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Disdikpora. (2019). *Pemetaan Mutu Pendidikan di Buleleng Terus Mengalami Peningkatan Buleleng*. <https://disdikpora.bulelengkab.go.id/informasi/detail/berita/pemetaan-mutu-pendidikan-di-buleleng-terus-mengalami-peningkatan-22>
- Fuadi, T. S. W. L. (2017). Journal of Educational Research and Evaluation. *Journal of Educational and Evaluation*, 6(1), 10–18.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi Kedua)*.
- Hamzah. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: PT.Rajagrafindo Persada.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kudri, A., & Maisharoh, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4628–4636. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1452>

- Marwah, D. S., & Amir, P. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Games Kahoot terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar di Kota Makassar The Effect of Using Kahoot Media Games on Indonesian Language Learning Outcomes of Elementary School Students in Makassar City*. 2(6), 26–35.
- Mudlofir, A. (2017). *DESAIN Pembelajaran INOVATIF*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Oktaviani, W., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 5–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.41>
- 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. *Ib.Unnes.Ac.Id*, 201.
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Pribadi, B. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Puspitasari, R., Suparman, S., & Fahrunnisa, F. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 8211–8220. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4382>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar

dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 487–497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1845>

Salu, P., Abolladaka, J., & Loe, A. (2022). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMAN 1 Kupang. *Prosiding Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 74–82.

Seftiani, I. (2019). Alat Evaluasi Pembelajaran Interaktif Kahoot pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 1(1), 284–291.

Slameto. (2015). *BELAJAR DAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.

Sri, 2020. (2021). Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.

Sudjana, N. (2020). *MEDIA PENGAJARAN*. Bandung: SBAIgensindo.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, CV.

Sujarweni, W. (2022). *METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: PUSTAKABARUPRESS.

Syafiyatul, M., Sulistiani, I. R., & Mustafida, F. (2019). VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 4 Nomor 2 Tahun 2019. *Vicratina*, 4(1), 65–71.

Yunus, S. (2018). *Guru atau Kurikulum; Titik Urgen Kualitas Pendidikan Indonesia?* <https://kumparan.com/syarif-yunus/guru-atau-kurikulum-titik-urgun-kualitas-pendidikan-indonesia>