

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qahtani, A. A., & Higgins, S. E. 2013. *Effects of traditional, blended and e-learning on students' achievement in higher education*. Journal of Computer Assisted Learning, 29(3), 220-234. Tersedia pada Tersedia pada <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1365-729.2012.00490.x> (diakses tanggal 4 Mei 2020).
- Anderson, Lorin W. & Krathwohl, David R. 2010. *Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggoro, Toha. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bilfaqih, Yusuf. 2015. *Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Byrne. Richard. 2013. *Free Technology For Teachers: Kahoot! - Create Quizzes and Surveys Your Students Can Answer on Any Device*. Tersedia pada <http://www.freetech4teachers.com/2013/11/Kahoot-create-quizzes-and-surveys-your.html#.VLnc78buzuU> (diakses tanggal 22 Desember 2019).
- Candiasa, I Made. 2010. *Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.
- Chaiyo, Yanawut dan Ranchana Nokham. 2017. *The Effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on The Student's Perception in The Classrooms Response System*. Tersedia pada <https://www.semanticscholar.org/paper/The-effect-of-Kahoot%2C-Quizizz-and-Google-Forms-on-Chaiyo-Nokham/a8de3bc0eb198d1729eb56d26faa5a10b6167ac7> (diakses tanggal 22 Desember 2019).

- Dellos, Ryan. 2015. *Kahoot! A Digital Game Resource For Learning*. Tersedia pada <https://scholar.google.co.kr/citations?user=irAHXE4AAAAJ&hl=en> (diakses pada 22 Desember 2019)
- Djamarah, Syaiful Bahari. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ghufron, M. A. 2018. Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. Tersedia pada <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/dispanas2018/articel/viewFile/73/45> (Diakses tanggal 20 Juni 2020)
- Heni, Veronika, dkk. 2019. *Using Kahoot to Incrase Student's Engagement and Active Learning: A Game Based Technology to Senior High School Student*. Tersedia pada <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/icote/article/view/33949> (Diakses tanggal 4 Mei 2020)
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indrawan, Rully dan Poppy Yaniawari. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen, Pembangunan, dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Irwan, Irwan. 2019. *Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]*. Tersedia pada <https://www.researchgate.net/publication/332503857> (Diakses tanggal 22 Desember 2019).
- Kemendikbud. 2016. *Guru Pembelajar Pedoman Program Peningkatan Kompetensi Moda Tatap Muka, Dalam Jejaring (Daring), dan Daring Kombinasi*. Jakarta: Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan.
- Mastuti, Rini, dkk. 2020. *Teaching From Home: dari Belajar Merdeka menuju Merdeka Belajar*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Means, B. M., dkk. 2013. *The Effectiveness of Online and Blended Learning: A Meta-Analysis of the Empirical Literature*. Teachers Collage Record,

115(3). Tersedia pada <https://eric.ed.gov/?id=EJ1018090> (diakses tanggal 4 Mei 2020).

Purwanto. 2008. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Radita, Nira, dkk. 2018. *Eksperimentasi Pembelajaran Matematika Diskrit Moda Daring pada Program Studi Teknik Informatika*. Tersedia pada https://www.researchgate.net/publication/329705188_Eksperimentasi_pe_mbelajaran_Matematika_Diskrit_Moda_Daring_pada_Program_Studi_T_eknik_Informatika (Diakses tanggal 27 April 2020).

Retnawati, Heri. 2016. *Membuktikan Validitas Instrumen dalam Pengukuran*. Tersedia pada <https://evaluation-edu.com/> (Diakses tanggal 10 Februari 2020).

Simanihuruk, Lidia, dkk. 2019. *E-Learning: Implementasi, Strategi, dan Inovasinya*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Sanjaya, Ridwan. 2020. *21 Refleksi Pembelajaran Daring di Masa Darurat*. Semarang: Universitas Katolik Soegijapnata.

Siregar, Syofian. 2015. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Subiyantoro, S. dan Sri Mulyani. 2017. *Kegunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Tersedia pada <https://scholar.google.co.id/citations?user=eO8Hu0YAAAAJ&hl=en> (Diakses tanggal 4 Mei 2020)

Sudaryono. 2014. *Aplikasi Statistik Untuk Penelitian*. Jakarta: Lentera Ilmu Pendidikan.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Tung, Khoe Yao. 2000. *Pendidikan dan Riset di Internet*. Jakarta: Dinastindo.

Wang, Alf Inge. 2015. *The Wear Out Effect of A Game-Based Student Response System*. Tersedia pada <https://dl.acm.org/doi/10.1016/j.compedu.2014.11.004> (diakses tanggal 22 Desember 2019).

Winkel. 2009. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

Zucker, Lauren dan Audrey A. Fisch. 2019. *Play and Learning with KAHOOT!: Enhancing Collaboration and Engagement in Grades 9-16 through Digital Games*. Tersedia pada <https://eric.ed.gov/?id=EJ1212450> (Diakses tanggal 22 Desember 2019).

