

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Borg, W. R. & Gall, M.D. (1989). *Educational Research: An Introduction*. Fifth Edition. New York: Longman.
- Daryanto, R. M. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49-52.
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi S1*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>.
- Dhany, E. S. (2019). [Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial](#). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15
- Dick, W. & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of instruction (4nd Ed)*. Glecview, Illionis: Scot, Foresman and Company.
- Eveline, S. & Hartini, N. (2011). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Faiq, A. A. (2012). "Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (RPG) sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD Negeri Jetis 1". *Skripsi S1*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriadi, P. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Webquiz Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Materi Peserta Didik Sma. *Skripsi S1*. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, O. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamruni. (2012). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hendra, F. (2017). Analisis Tingkat Kematangan Industri Komponen Otomotif Di Indonesia. *Jurnal Mesin Teknologi*, 11(1), 38-48.

- Hidayah, K. M. N. (2019). [Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz \(Kahoot\) pada Konsep Sistem Gerak](#). *Skripsi S1*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- [Hidayat, K. S. \(2019\). Mengenal Siklus Akuntansi Perusahaan Manufaktur. Diakses pada tanggal 15 September 2019 pukul 11.00. dari https://www.jurnal.id/id/blog/siklus-akuntansi-perusahaan-manufaktur/.](#)
- Irawati, M. (2018). Profil Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas VII I SMP Negeri 5 Yogyakarta Pada Pokok Bahasan Penyajian Data Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kahoot. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(2), 17-26.
- Khabidin. (2019). Efektifitas Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Mengondisikan Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP N 1 Pagetan Kabupaten Banjarnegara. *Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Indonesia*. Diakses pada tanggal 15 Juni 2019 dari [https://dspace.uii.ac.id/bitstream/handle/123456789/14126/KHABIDIN%2014422126.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#).
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102.
- Kosasih. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yarma Widya.
- Lestari, N. A., & Istiqomah, I. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Pokok Bahasan Trigonometri Di Smk. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10(2), 95–102.
- Mada, R. D. (2019). How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students). *International Journal for Educational and Vocational Studies (IJEVS)*, 1(5), 1-12.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Martinis, Y. & Bansu, I. A. (2008). *Taktik mengembangkan kemampuan individual siswa*. Jakarta: GP Press.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nor, H. Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 6(2), 627–635.

- Purnamasari, A. (2015). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dengan Wondershare Quiz Creator Materi Sistem Penilaian Persediaan. *Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1-10.
- Putri, A. R. & Muzakki, M. A. (2019). *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. diakses pada tanggal 30 Agustus 2019 dari http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27/Aprilia_Riyana.pdf
- Rasydiana. (2019). Pengembangan Tes Pembelajaran Bahasa Arab Menggunakan Aplikasi Kahoot di MTsN 2 Kota Malang. *Skripsi S1*. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Rofiyarti, F. (2017). Penggunaan Platform “Kahoot”! Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaborasi Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3), 164-172.
- Rosita, A. (2019). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMA PGRI Wonogiri. *Skripsi S1*. Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Diakses pada tanggal 1 September 2019 dari <http://eprints.ums.ac.id/77014/>
- Rusman. (2015). *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sagala, S. (2010). Pembelajaran yang Efektif dan Bermakna. Proses Berpikir Siswa Kelas II SLTP N Jepon dalam Menyelesaikan Soal-soal IPeluang. *Tesis S2*. Program Pascasarjana Pendidikan Matematika Universitas Negeri Surabaya.
- Saidah, I. N., & Nugroho, M. A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash C5S. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1), 65-75. Di akses pada tanggal 8 Agustus 2019 dari <https://doi.org/10.21831/jpai.v13i1.5190>.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman, A. (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Slavin, R. E.. (2011). *Pembelajaran*. Jakarta : Zona Referensi Ilmu Pengetahuan Umum.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Rajagrafindo.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono, H. Dkk. (2015). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi SMP Dan SMA Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 18 (2), 98-109.
- Syaodih, N. & Erliana S. (2012). *Kurikulum & Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Trianggoro, C. (2015). *Hakikat Pembelajaran Efektif*. Diakses pada tanggal 31 Agustus 2019 pukul 14.00 dari <http://artikelmakalahpendidikan4.blogspot.com/2013/05/hakikat-pembelajaran-efektif-belajar.html>.
- Undang-Undang RI N0 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Jakarta: Cemerlang.
- Uno, H. B. (2011). *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2006). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wardana, S. (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.
- Widoyoko, E. P. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Zakky. (2018). *Pengertian Pembelajaran Menurut Para Ahli Pendidikan*. Diakses pada tanggal 30 Agustus 2019 dari <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pembelajaran/>.