

## DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi, M. Syastra, M. T. (2015). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI. *CBIS Journa*, 3(2), 78–90.
- Asniza, I. N., Zuraidah, O. S., Baharudin, A. R., Zuhair, Z. M., & Nooraÿda, Y. (2021). Pembelajaran Berbasis Game Online Menggunakan Kahoot! Untuk Meningkatkan Pembelajaran Aktif Siswa Pra Perguruan Tinggi: Persepsi Siswa di Kelas Biologi. *Jurnal Pendidikan Sains Turki*, 18(1), 145–160.
- Babar, M. Y., & Ebrahim panah. (2020). Evaluasi Aplikasi Kahoot dan Its. *Jurnal Internasional Ilmu Pendidikan Dan Pedagogis*, 14(12), 1191–1197.
- Babar, M. Y., & Panah, E. (2020). Evaluasi Aplikasi Kahoot dan Its Lingkungan sebagai Alat Pembelajaran. *Jurnal Internasional Ilmu Pendidikan Dan Pedagogis*, 14(12), 1191–1197.
- Barus, G. (2015). Kata kunci ۝. *Kinabalu*, 11(2), 50–57.
- Benhadj, Y., Messaoudi, M. El, & Hamid, A. (2019). Menyelidiki Dampak Kahoot! pada Siswa Keterlibatan, Motivasi, dan Hasil Pembelajaran: Direktur Ifrane sebagai studi kasus. *International Journal of Advance Study and Research Work*, 2(6), 2581–5997. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3250661>
- Bicen, H. (2018). Persepsi Mahasiswa terhadap Pendekatan Gamifikasi: Kahoot sebagai Studi Kasus. *Universitas Istanbul Aydn, Istanbul, Turki*, 13(2), 72–93.
- Bicenl, H. (2018). Persepsi Mahasiswa terhadap Pendekatan Gamifikasi: Kahoot sebagai Studi Kasus. *IJET*, 13(2), 72–93.
- Elferida Somin, L. S. L., Purba, Harefa, N., & Sumiyati. (2019). Efektivitas Penggunaan Permainan Online Kahoot! Kimia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 11(2), 57–66.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Febriani, E. (2019). Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik statistik statistik Product and service solution ( SPSS ) versi 20 . 00 . Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Arab menjadi fokus yang diteliti . Temuan penelitian ini menu. *Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*, 8(2), 383–399.
- Hardani, dkk. (2020). Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kualitatif. In *Repository.Uinsu.Ac.Id* (Issue April).
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., Rusnoto, & Cholifah, Nn. (2021). Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(1), 74–82. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v3i1.14671>

- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII Abstrak*. 6(2301), 58–64.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Maryadi. (2018). Pembelajaran Di Sd. *Jurnal Managemen Pendidikan*, 2, 15–23.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Journal on Education*, 6(1), 35–47. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2911>
- Nasution, A. (2022). Implementasi Kemandirian Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Tematik di Masa Pembelajaran Daring. *SHANUN: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1–11.
- Ni Wayan Marti. (2017). Peningkatan Mutu Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Melalui Profesionalisme Guru Dan Dosen. *Paper Seminar Sistem Informasi Manajemen*, 232, 1307–1312.
- Nugroho, Y., & Prishardoyo, B. (2017). Persepsi Siswa Kelas X Mipa Tentang Pelaksanaan Peminatan Dan Lintas Minat Ekonomi Di Sma Negeri 1 Batang. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 25–35.
- Oktarika, & Dharmayanti. (2015). Analisis kesiapan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis komputer dengan trigger pada mgmp ipa kabupaten bengkayang (Studi kasus pada Musyawarah Guru Mata Pelajaran IPA SMP di Kabupaten Bengkayang). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 53(9), 1689–1699.
- Pratiwi. (2017). yang muncul kemudian. Perkembangan teknologi media elektronik modern misalnya telah menyatukan individu dalam sebuah jaringan komunikasi yang lebih bersifat instan yang disebut. *Komunikasi*, 1, 202–224.
- Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASI*, 4(2), 110–122.
- Rahardjo. (2020). Studi Kasus Dalam Penelitian. *Studi Kasus Dalam Penelitian Kualitatif, Konsep Dan Prosedur*, 274–282.
- richard oliver ( dalam Zeithml., dkk 2018 ). (2021). 濟無No Title No Title No Title. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., VII, 2013–2015.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Samudera, A. S. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-*

*Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ( Ski ) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta. 55.*

- Samudera, S. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital.*
- Sari, D. E. (2019). Quizlet : Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era. *Jpis*, 29(1), 9–15.
- Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). [http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf](http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE_PENELITIAN_KUALITATIF_DI_BIDANG_PENDIDIKAN.pdf)
- Siregar, E. (2015). Konsep Media dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran. *Konsep Media Dan Sumber Belajar Dalam Pembelajaran*, 1–29.
- Suranto, D. I., Annur, S., Ibrahim, & Alfiyanto, A. (2022). Pentingnya Manajemen Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2), 59–66. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i2.26>
- Suri, A., Novriana, N., Susanti, D., Tarbiyah, F., Sulthan, U. I. N., & Saifuddin, T. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Edukasi Berbasis Game Media Pembelajaran Interaktif. 1*(Edisi 1).
- Sutrisno. (2022). Guru Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam Journal*, 3(1), 52–60.
- Tarbiyah, J. I. (2019). *Penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Arab*. 8(2), 383–399.
- Telaumbanua, A. (2020). Implementasi Pendidikan Agama Kristen di Era Teknologi. *Sanctum Domine: Jurnal Teologi*, 9(1), 45–68. <https://doi.org/10.46495/sdjt.v9i1.57>
- Tri Herlambang, Y., Yunarti, Y., Anggraeni Dewi, D., Wahid, R., Hendrawan, B., & Hendriani, A. (2023). Sistem Ubiquitous-Learning Berbasis SPOT Dalam Membangun Interaktivitas Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1599–1609. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3362>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). Komputer & Pendidikan Efek menggunakan Kahoot! untuk belajar. <Http://Www.Elsevier.Com/Locate/Compedu>, 149, 1–12.
- Wardani, A., & Afriansyah, H. (2019). Sarana dan Prasarana Pendidikan. *E-Journal Universitas Negeri Padang*, 7(1), 1–3.

- Wuryandani, G., Ginting, R., Iskandar, D., & Sitompul, Z. (2014). Pengelolaan Dana Dan Likuiditas Bank. *Buletin Ekonomi Moneter Dan Perbankan*, 16(3), 247–276. <https://doi.org/10.21098/bemp.v16i3.45>
- Yassine Benhad, Messiaudi, M. El, & Limniou, M. (2019). Menyelidiki Dampak Kahoot! pada Siswa Keterlibatan, Motivasi, dan Hasil Pembelajaran: Direktur Ifrane ... *International Journal of Advance Study and Research Work*, 2(6), 2–10. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3250661>
- Ye, J. H., Watthanapas, N., & Wu, Y. F. (2020a). Applying kahoot in Thai language and culture curriculum: Analysis of the relationship among online cognitive failure, flow experience, gameplay anxiety and learning performance. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(8), 563–572. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.8.1425>
- Ye, J. H., Watthanapas, N., & Wu, Y. F. (2020b). Menerapkan Kahoot dalam Kurikulum Bahasa dan Budaya Thailand: Analisis Hubungan antara Kegagalan Kognitif Online, Pengalaman Aliran, Gameplay Kecemasan dan Prestasi Belajar. *International Journal of Information and Education Technology*, 10(8), 563–572. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2020.10.8.1425>
- Yuditra Farmana, A. R. W. (2018). Mengoptimalkan Kahoot! Platform Sebagai Media Digital Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Sebagai Mata Pelajaran Umum Di STIE Enam Enam Kendari). *Jurnal Internasional Penelitian Pendidikan & Ilmu Sosial*, 2774(5406), 1255–1261.
- Yusana, W., Putrayasa, & Sudiana. (2013). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Bangsa Pada Siswa SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 1–10.