

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, H. & H. S. (2018). Efektivitas Penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile smartphome sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik di kalimantan selatan pada siswa sekolah menengah atas. *Jurnal HISTORIA*, 6.
- Alfansyur, A. (2019). Pemanfaatan media berbasis ICT kahoot dalam pembelajaran PPKN untuk meningkatkan motivasi P. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik PKn*, 6(2), 208–216.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan media embelajaran berbasis game edukasi kahoot! pada pembelajaran fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Fajriyyah, A. Al, & Nugrahalia, M. (2020). Efektivitas aplikasi kahoot! sebagai alat evaluasi kognitif pada materi sistem pencernaan manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(4), 224–229.
- Faznur, L. S., Khaerunnisa, & Sumardi, A. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru Sma Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39–44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2.39-44>
- Febriyanti, F., & Imami, A. I. (2021). Analisis Self-Regulated Learning dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika*, 9(1), 1–10.
- Idzhar, A. (2016). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad 21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304.
- Indriani, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 81–87.

- Julaeha, S., Hadiana, E., & Zaqiah, Q. Y. (2021). Manajemen Inovasi Kurikulum : Karakteristik dan Prosedur Pengembangan Beberapa Inovasi Kurikulum. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 02(1), 1–26.
- Ma'ruf, A., & Alfurqan. (2022). Analisis penggunaan aplikasi kahoot sebagai digital game based learning dalam evaluasi pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *As- Sabiqun*, 4(November 2022), 1276–1287.
- Mahirah. (2017). Evaluasi belajar peserta didik (siswa). *JURNAL IDAARAH*, 1(36), 257–267.
- Mardiana, E., Haryati, F., & Wahyuni, S. (2021). Praktek asesmen dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5859–5868.
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1), 64–74.
- Milkhaturohman, Silva, S. Da, & Wakit, A. (2022). Analisis kesulitan belajar matematika materi bangun datar di SDN 2 Mantingan Jepara. *MATHEMA JOURNAL*, 4(2), 94–106.
- Mubarok, T. A. (2019). Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Madrasah Aliyah Darul Muta'allimin Sugihwaras Patianrowo Nganjuk. *BRILIANT: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 4(1), 118–124.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa indonesia. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 99–104.
- Oktaviani, M. A., & Notobroto, H. B. (2017). Perbandingan tingkat konsistensi normalitas distribusi metode kolmogorov-smirnov, lilliefors, shapiro-wilk, dan skewness-kurtosis. *Information Jurnal Biometrika Dan Kependudukan*, 3(2), 127–135.
- Oktaviani, T., Dewi, E. R. S., & Kisyowo. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif dengan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1).
- Pujiwati, H. (2020). Pemberian tes akhir dengan aplikasi kahoot pada pelajaran sejarah. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 184–199.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Rrevolusi Industri 4 . 0. *Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial."*
- Ricardo, & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79–92.

- Romadhoni, E., Wiharna, O., & Mubarak, I. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pelajaran Gambar Teknik. *Jurnal of Mechanical Engineering Education*, 6(2).
- Rosnaeni. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334–4339.
- Sugandi, A. I., & Akbar, P. (2019). Efektivitas penerapan strategi REACT terhadap kemampuan koneksi matematis dan self efficacy siswa SMP. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(02), 423–430.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2015). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penilaian Hasil Belajar pada Generasi Milenial di Era Revolusi Industri 4.0. *Proceeding of Biology Education*, 3, 192–201.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning. *Computers & Education*, 149(May 2019), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P., Lestari, W., Tanti, L. A., & Odrina, R. (2020). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Moodle Terhadap Motivasi dan Minat Bakat. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 117–124.
- Widyasari, N., Santi, A. U. P., Sari, P. K., Herli, V., & Sundi. (2021). Pelatihan kahoot sebagai E-Assesment untuk Guru SD di Cikole, Sukabumi. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 7–14.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(September), 198–206.
- Yuwono, A., Fakhruddin, M., & Ibrahim, N. (2022). *Penggunaan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi Kahoot pada hasil belajar sejarah di SMAN 51 Jakarta*. 2(December 2021), 43–53.
- Zucker, L., & Fisch, A. A. (2019). Play and learning with kahoot!: enhancing collaboration and engagement in grades 9-16 through digital games. *Journal of Language and Literacy Education*, 15(1).