

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. In *UNISSULA Press*.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Christiani, N., Adrianto, H., & Anggraini, L. D. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran KAHOOT*. Sukabumi: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Daryanto. (2007). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan gamification Kahoot.it sebagai enrichment kemampuan berfikir historis mahasiswa pada mata kuliah sejarah kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 256–257.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., & Munsarif, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Tahta Media Group.
- Litbang Kemendikbud. (2013). Pergeseran Paradigma Belajar Abad_21.
- Nasution. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar_Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.\
- Nisa Omar, N. (2017). the Effectiveness of Kahoot Application Towards Students' Good Feedback Practice. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences*, 3(2), 2551–2562. <https://doi.org/10.20319/pijss.2017.32.25512562>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Peprizal, & Syah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 455–467. Retrieved from <http://repository.untad.ac.id/3668/>
- Puspaningrum, E. Y., & Sugiarto. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game. *Prosiding*, 1, 102–105.
- Purwanto, N. (2010). *Psikologi pendidikan* (Cet. 24). Bandung: Remaja

Rosdakarya.

- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). *Buku Ajar Statistika*.
Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022).
Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al
Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). *Buku Ajar Statistika*.
Padang: CV. MUHARIKA RUMAH ILMIAH.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif,
Kuantitatif, dan RnD*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Suryani, N., & Sutimin, L. A. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta:
Ombak.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:
Rajawali Pers.
- Widiyanto, J. (2010). *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan
Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UMS.
- s, N. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar_Mengajar*. Jakarta: Bina
Aksara.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., & ... (2021). Penggunaan Aplikasi
Kahoot Sebagai Media Belajar Sambil Bermain Dalam Pembelajaran Bahasa
Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional PBSI IV*, (1), 1–6. Retrieved from
<http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43426>
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2021). Implementasi Kahoot Sebagai
Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2),
79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:
Rajawali Pers.
- Wicaksono, D., & Iswan, I. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta
Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas Iv
Sekolah *Jurnal Holistika*, 11(September 2018), 111–126. Retrieved from
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362%0Ahttps://jurn>

al.umj.ac.id/index.php/holistika/article/download/5362/3584

Widiyanto, J. (2010). *SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*. Surakarta: BP-FKIP UMS.