

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press. Yogyakarta.
- Aini, F. N. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249–255. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25312>
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & H, N. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Kabupaten Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Amaliah, R. (2017). HASIL BELAJAR BIOLOGI MATERI SISTEM GERAK DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ROTATING TRIO EXCHANGE (RTE) PADA SISWA KELAS XI SMAN 4 BANTIMURUNG, 08(1), 11–17. Diambil dari <https://journal.uncp.ac.id/index.php/dinamika/article/view/650>
- Aulia, N., Normelani, E., & Aristin, N. F. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Internet terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XII IPS MAN 2 Kandungan. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 3(4), 28–39. Diambil dari <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/jpg/article/view/1507>
- Ayuningtyas, K. W. (2021). Analisis Peran Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 28–32. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.70>
- Badri, S. (2012). *Metode Statistika Untuk Penelitian Kuantitatif (I)*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Batubara, H. H. (2018). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran (I)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003.

- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Diambil dari [RS=W4HS1q8pb1FpPF95sQB_JuiRuRs-](https://doi.org/10.29100/insp.v16i2.1430.g665)
- Elita, V. V. P. (2019). Pemanfaatan Digital Game Based Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 16(2), 141–150. Diambil dari <https://doi.org/10.29100/insp.v16i2.1430.g665>
- Erlinasari, E. (2020). *Pengaruh Media Game Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 19 Makassar Pada materi Virus*. *Akrab Juara* (Vol. 5). Makassar. Diambil dari <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/328105-merancang-media-pembelajaran-berbasis-we-5ba50cd1.pdf>
- Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran Pembelajaran* (V). Yogyakarta.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Lestari, S. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi pemanfaatan TIK oleh guru, 121–134. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/286945-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-pemanfaa-2cbdee3a.pdf>
- Maryani, E. (2006). Geografi Dalam Perspektif Keilmuan dan Pendidikan di Persekolahan. *Ilmu Pendidikan*, 1–39. Diambil dari http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/196001211985032-ENOK_MARYANI/GEOGRAFI.pdf
- Mediyastuti Sofyan, M., Abdussalam, A., Sabila Arifin, A., Yuda Pratama, D., & Hapid, F. (2021). Efektivitas Implementasi PPKM Terhadap Publik Dalam Otoritas Pemerintah Kota Bandung. *Jurnal Identitas*, 1(2), 62–73. <https://doi.org/10.52496/identitas.v1i2.156>
- Mukhlis. (2020). Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa di

SMKS Darul Ihsan Aceh Besar. Diambil dari [https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17821/1/Mukhlis%2C 150212058%2C FTK%2C PTI%2C 082277023643.pdf](https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/17821/1/Mukhlis%2C%20150212058%2C%20FTK%2C%20PTI%2C%20082277023643.pdf)

- Nada, D. F. (2020). Penerapan Game Based Learning Menggunakan Platform Kahoot ! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 9(1), 12–13. Diambil dari <http://lib.unnes.ac.id/38975/1/4301415036.pdf>
- Nafarin, I. A. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Oktari, Y. S. (2020). Kahoot ! Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning. *Jurnal AgriWidya (Menginspirasi)*, 1(3), 186–200. Diambil dari <http://repository.pertanian.go.id>
- Priyaningsih, S., & Suyono, S. (2020). Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. *Prisma*, 9(2), 146. <https://doi.org/10.35194/jp.v9i2.1069>
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., Studi, P., Kimia, P., Maritim, U., & Ali, R. (2020). EFEKTIFITAS MODUL ELEKTRONIK TERINTEGRASI MULTIPLE REPRESENTATION PADA MATERI IKATAN, 6(1), 162–167.
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. <https://Medium.Com/>. Yogyakarta: Erhaka Utama. Diambil dari <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Samudera, S. A. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot ! Sebagai Digital Game-Based Learning Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Ski) Di Madrasah Aliyah Pembangunan Uin Jakarta, 208. Diambil dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/53208>
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Edisi Khusus*, 1(1), 1410–9794. Diambil dari <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Sigit, S. (2003). *Perilaku Organisasional*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (2 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumaatmadja, N. (1981). *Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*. Bandung: Alumni.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.
Diambil dari <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (I). Yogyakarta: UNY Press.
- Susanto, A. (2020). Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala, 5(2), 9–18.
- Syamsidah. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL)* (1 ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Ulfa, M. (2018). Terampil memilih dan menggunakan metode pembelajaran, 30(1), 35–56. Diambil dari <https://journals.ums.ac.id/index.php/suhuf/article/download/6721/4066>
- Winatha, K. R. (2011). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar, 10(3), 198–206. Diambil dari <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yuami, M. (2017). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Millennial. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 21(2), 1689–1699. Diambil dari [http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11788/1/MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian%2C Fungsi%2C dan Urgensinya bagi Anak Milenial.pdf](http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11788/1/MEDIA%20PEMBELAJARAN%20Pengertian%20Fungsi%20dan%20Urgensinya%20bagi%20Anak%20Milenial.pdf)