

## DAFTAR PUSTAKA

- Aiken, L. R. (1985). Three Coefficients for Analyzing The Reliability, and Validity of Ratings. *Educational and Psychological Measurement*, 45, 131-142.
- Allan Walker, Joomla. (2010). *1.5 Multimedia*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Amin, Nurdin., Rosi Norvi Aji. (2019). Penggunaan Multimedia Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Sistem Peredaran Darah di SMA Negeri 7 Aceh Barat Daya. *Jurnal Visipena, Volume 10*, Nomor 1.
- Apriyani, Neneng Kurnia. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung. *Undergraduate Thesis*. Lampung: UIN Raden Intan.
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47-56.
- Arifianto, Teguh. (2011). *Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan Lwuit*. Yogyakarta: Andy.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanti, D. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite. *Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arywiantari, dkk (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran IPA Di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 3, No 1.
- Asyafah, Abbas. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6 (1), 19-32.

- Axon, S. (2021). *Apple beats Samsung in phone sales for first time since 2016*. [Online]. Retrieved from arstechnica.com: <https://arstechnica.com/gadgets/2021/02/apple-beats-samsung-in-phone->
- Bahar, Herwina. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. Volume 3, Nomor 2.
- Balagurusamiy E. (2009). *Fundamentals of Computers*. New Delhi: Tata McGraw Hill.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*. P-ISSN:, 3(1), 43–50.
- Dale, Edgar. (1969). *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Efendi, Sofyan & Manning, Chris. (1989). *Prinsip-Prinsip Analisis Data, Metode Penelitian Survei (Edisi Revisi): Marsi Singaribun dan Sofyan Effendi*. Jakarta: LP3ES
- Fitriadi, Prasetyo., Wiyatmo, Yusman. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Webquiz Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Materi Peserta Didik SMA. *Thesis (SI)*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fraenkel, J. R., & Wallen, N. E. (1993). *How To Design And Evaluate Research In Education*. Boston, MA: McGraw Hill.
- Handayani, Sri. 2009. *Fisika 1: Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Hattie, J., dan Timperley, H. (2007). The Power of Feedback. *Review of Educational Research*, 77 (1), 81-112.
- Herman, Dwi Surjono. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Hermawan, Stephanus. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andy
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6 (3).
- Irwandari, Latifah, S., Asyhari, A., Muzannur, & Widayanti. (2017). Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio'13: Pengembangan pada 121 Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, (2), 221-231
- Irwan Hamdi. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Motivasi Pembelajaran. *Journal of Civic Education*, Vo.2 No.1.
- Iwan Binanto. (2010). *Multimedia Digital–Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Iwamoto, dkk. (2017). Analyzing the efficacy of the testing effect using Kahoot on student performance. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18, 80-93.
- Kahoot!*. (2019). “About Us”. Diakses dari: <https://kahoot.com/company/> .
- Khasanah, U., Hernia, H. (2019). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad s21 (revolusi industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Palembang*, 999- 1015.
- Kusairi, S. (2012). Analisis Asesmen Formatif Fisika SMA Berbantuan Komputer. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, Vol. 16 Edisi Dies Natalis ke-48 UNY.
- Levie, W.H, Lentz, R. (1982). Effects of Text Illustrations: A Review of Research. *Educational Communication and Technology. Journal*. 30. 195-232.
- Liandari, Vonia., Desyandri. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif *Kahoot* pada Pembelajaran Tematik Terpadu bagi Peserta Didik Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, Vol. 5 No 1 (2022).

- Lubis, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2), 168–178. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8764>.
- Maloni, T.W., and Lepper, M.R. (1987). *Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivation for learning*. NJ: Lawrence Erlbaum.
- Moleong, Lexy J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhson, Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII, No. 2.
- Mulyawan, Dani. (2013). Pengaruh Penggunaan Microsoft Power Point. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol 3, No 1.
- Mustikawai, Fenny Eka. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. *Prosiding Bulan Bahasa*, Halaman 99-104.
- Nazruddin, Safaat H. (2013). *Aplikasi Berbasis Android; Berbagai Implementasi dan Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Android*. Makassar: Penerbit Informatika.
- Nurachmandani, Setya. (2009). *Fisika 1: Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol 8, No 1.
- Prasetyo, N. A., & Perwiraningtyas, P. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Berbasis Lingkungan Hidup Pada Mata Kuliah Biologi Di Universitas Tribhuwana Tungadewi*. Pendidikan Biologi Indonesia, 3,1.
- Puspaningrum, E. Y., Sugiarto. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game. *Prosiding SNP2M UMAHA*. Volume 1, Nomor 1, Desember 2021.

- Rahayu, K. (2021). Sinergi Pendidikan Menyongsong Masa Depan Indonesia di Era Society 5.0. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 87-100.
- Ramadani, Elia Maryam. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint Ispring pada Materi Teori Kinetik Gas*. Tasikmalaya: Universitas Siliwangi.
- Reza, Dela Way. (2015). Pengaruh Multimedia Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN Garung Wonosobo. *Artikel Jurnal Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Univesitas Negeri Yogyakarta,
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan & Akdon. (2015). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Alif S. (2012). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saminu. (2018). *Modul Pembelajaran Fisika Mata Pelajaran Peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam SMA/ MA Kelas XI Semester 1*. Jawa Tengah: Viva Pakarindo.
- Sanaky, H. A. ( 2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pers.
- Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84-91.
- Siahaan, Kevin William Andri, dkk. (2021). Pengembangan Media Berbasis Android untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Prosiding Seminar*, Vol. 1, 2021.

- Subana, dkk. (2005). *Statistik Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sudjana, Nana. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyanto. (2009). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019) *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiyawati, Wiwik. (2021). Peranan *Game* Edukasi *Kahoot!* Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, Volume 15*, Nomor 1.
- Sumarsono, Joko. (2009). *Fisika : Untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumarsono, Joko. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot ! dengan Combro* Yogyakarta: Deepublish.
- Susanti, E., Rizal, R., & Sulistyaningsih, D. (2021). Usability of Screencast in 1st Basic Physics Lectures During the Covid-19 Pandemic: Student's Perception Analysis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 5(3), 459-465.
- Syaputrizar, Nelsi., Jannah Raudhatul. (2019). Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Mobile Learning* pada Platform Android Menggunakan Aplikasi *App Inventor* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Bidang IPA dan Pendidikan IPA*, Vol. 5, No. 1 (2019).
- Thiagarajan, S. Semmel, D.S. Semmel, M.I. (1974). *Instructional Development for teacher of exceptional Children*. Blomington: Indiana University.
- Triyanto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Widodo, Tri. (2009). *Fisika untuk SMA dan MA Kelas X*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.

- Wulandari, Fitriani. (2018). Miskonsepsi Siswa Tentang Suhu Dan Kalor Menggunakan Tes Diagnostik di Sma Negeri 1 Sejangkung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 7, No 9.
- Yuanita, Meishanti Ospa Pea. (2019). Pengaruh Pemberian Kuis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMPN SMPN Bandarkedungmulyo Jombang. *EDUSCOPE*, Vol. 05 No. 01.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85-94
- Yusri, R., & Husaini, A. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X Ma Km Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Ipteks Trapan*, Vol.11, No.1, 1-8.