

## DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, R. (2017) *Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Nilai*,. J. Moral Civ. Pendidikan 1, 2
- Ariani dan Haryanto, (2010) *Karakteristik Multimedia Interaktif*
- Arikunto. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi (1995), *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* Jakarta. Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO.
- Barzilai, S., & Blau, I. (2014). *Scaffolding game-based learning: Impact on learning achievements perceived learning. And game experiences. Computers & Education*,
- Dahar, Ratna Wilis (1988), *Teori-teori Belajar* Jakarta
- Indrawan, R. (2016). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi)*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). *Efektifitas penggunaan kahoot! Untuk meningkatkan hasil belajar siswa [effectiveness of using kahoot! to improve student learning outcomes]*. Pedagogia: Jurnal Pendidikan, 8(1).
- Jerrold E. Kemp, Deane K Dayton. *Merencanakan dan Memproduksi Media Pembelajaran*. (Harper & Baris, 1985).

- Soedjati Djiwandono. *Menggagas Paradigma Baru Pendidikan*, Yogyakarta: Kanisius 2000
- Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta 2015
- Kereluik, K. , Mishra, P. , Fahnoe, C., & Terry, L. *Pengetahuan Apa yang Paling Berharga: Pengetahuan Guru untuk Pembelajaran Abad 21 . Jurnal Pembelajaran Digital dalam Pendidikan Guru . 2013 29 (4)*
- Kurnia, Dewi. 2018. *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Skripsi, Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan
- Muhasyim. (2017). *Pengaruh tehnologi digital, terhadap motivasi belajar peserta didik*. Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan,
- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono Apri Nuryanto, *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sudjana Nana, Rivai Ahmad. (1997) *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru
- Surjono Dwi Herman. (2017) *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*, UNY Press

Smaldino, E. (2011). *Instructional Technology And Media For Learning*. Jakarta:

Penerbit Kencana.

Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. (2001). *Strategi belajar mengajar*.

Bandung: CV Maulana.

Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). Tik Untuk Aud: *Penggunaan Platform*

*“Kahoot!” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak.*

Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, 3(3b)

Official Website „Kahoot!“. (2018). <https://kahoot.com/what-iskahoot/>.

