

DAFTAR PUSTAKA

- Al Quran Al Karim Hijaz Terjemah Kementrian Agama RI Dan Ushul Fiqh.* (2007). Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema.
- Amalia, A., & Sa'adah, N. (2020, Desember). Dampak Pandemi terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di Indonesia. *Jurnal Psikologi*, 13(2), 214.
- Dellos, R. (2015). Kahoot a Digital Game Resource for Learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12, 49-52.
- Duli, N. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Proseding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1).
- Fitrah, M., & Luthfiyah. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Hanief, Y., & Himawanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hardisman. (2020). *Tanya Jawab Analisis Data: Prinsip Dasar dan Langkah-Langkah Aplikasi Praktis pada Penelitian Kesehatan dengan SPSS*. Depok: Guepedia.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot berbasis Hypermedia. *Proseding Seminar Nasional: Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*, 1(1).
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.
- Hidayat, S. d. (2011). *Metodologi Penelitian*. Bandung: CV. Mandar Maju .
- Huang, W. (2011). Evaluating Learners' Motivational and Cognitive Processing in an Online Game-Based Learning Environment. *Computers in Human Behavior*, 694-704.
- Kusuma Ningrum, G. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1).
- Laboratorium, T. (2017). *Pedoman Penyusun Skripsi*. Tulungagung: IAIN Tulungagung.

- Luthfi, Z., & Waldi, A. (2019). Efektivitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 8(1).
- Mansyur, A. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Dinamika Pembelajaran di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1, 114.
- Margono. (2000). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masykur, & Fathani, A. (2008). *Mathematical Intelegence*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mirdanda, A. (2018). *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya Dengan Hasil Belajar*. Kalimantan Barat, : Yudha English Gallery.
- Muhammad, Y. (2018). Implementation of Kahoot Aplication to Improving of Interst of Civic Education Learning. *Journal Civics & Social Studies*, 2(1).
- Muhibbin, S. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Nasruddin, & Haq. (2020). Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dan Masyarakat Berpenghasilan Rendah. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-i*, 7(7), 639-648.
- Natanael, Y., & Sufren. (2020). *Mahir Menggunakan SPSS Secara Otodidak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pinanti, I. (2020). Pengaruh Aplikasi Games Kuis Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pokok Atmosfer Kelas X di Sma Negeri 4 Magelang. Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Negeri Semarang.
- Rahim, R., Rahman, M., & Putri, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot Untuk Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3).
- Ramenda, R. (2019). Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis dan Minat Belajar Siswa SMP. Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung .
- Riduwan. (2009). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Semula*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. (2020). *Metode Penlitan Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rostrieningsih, M. d. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada

Mata Pelajaran Keterampilan Dasar Komunikasi Di Smk Negeri 1 Bogor.
Jurnal Ekonomi & Pendidikan, 8(2).

- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Sobandi, A., & Nurhasanah, S. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa (learning interest as determinant student learning outcomes). *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1).
- Sugiono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi, (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Kompetensi dan Prakteknya* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukur, M., Kurniadi, B., & N, R. (2020, Oktober). Penanganan Pelayanan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Hukum Kesehatan. *Journal Inicio Legis*, 1(1), 4.
- Sumarsono. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot ! dengan Combro*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutirna. (2018). Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional. *Seminar Nasional Semnas Ristek In*.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatan Minnat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa . *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Tanzeh, A. (2011). *Metodologi Penelitian Praktis*. Jakarta: Teras.
- Unaradja, D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Grafindo.

- Uno, H. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- W, W. (2018). Interactive Multimedia-Based Animation: a Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *Journal of Physics: Conference Series* 953.
- Wargadinata, Maimunah, Dewi, & Rofiq. (2020). Student's Responses on Learning in the Early Covid-19 Pandemic. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 5(1), 141-153.
- Wigati, S. (2019). Penggunaan media game kahoot untuk meningkatkan hasil dan minat belajar matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(3).
- Yusuf, M., & Drais, L. (2019). *Analissi Data Penelitian*. Bogor: IPB Press.