

## DAFTAR RUJUKAN

- A A, Alfiah dan Meida Nugrahalia. 2021. Efektivitas Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas Xi Di SMA Negeri 6 Medan Tahun 2020/2021. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(4)
- Abdullah, Sarini dan Taufik Ady Susanto. 2015. *Statistika Tanpa Stress*, (Jakarta Selatan: TransMedia Pustaka.
- Amaliya, Isna dan Irfai Fathurohman. 2022. Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal Riset Pendidikan Dasar 5 No. 1*
- Andriani, Rike dan Rasto. 2019. “Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* Vol. IV No. I.
- Budiyono, Agus, Dosen Pendidikan Fisika, and Universitas Islam Madura. “PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARGUMENT BASED SCIENCE INQUIRY ( ABSI ) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERARGUMENTASI.” *Jurnal Pemikiran Penelitian Pendidikan Dan Sains* 4, no. 1 (2016): 84–93.
- Cahya, Ryan. 2019. *Penerapan Game Interaktif Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP*. Lampung: UIN Raden Intan Lampung.
- Christiani, Natalia, dkk. 2019. *Modul Teknologi Pembelajaran : Kahoot*. Sukabumi : CV Jejak, anggota IKAPI.
- Darma,Budi. 2021. *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. 2020. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa.” *Journal of Natural Science and Intergation* 3, no. 2
- Dewimarni, Syelfia, and dkk. 2022. “Penerapan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Di Kelas VII SMP Negeri 38 Padang.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 8
- Elsa, Dhona, Aminuyati, and Astrini Eka Putri. 2022. “Pengaruh Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS Pelajaran Sejarah SMAN 8

Pontianak.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 11, no. 6

- Fikri, Zainal Abidin, and Dkk. 2021. “Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot! Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas X SMK Negeri 1 Palembang.” *RAMPAI SUMSEL : JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM* 1, no. 1: 50–58.
- Friantini, Rizki Nurhana dan Rahmat Winata. 2019. “Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika”. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia IV (I) No. 1*.
- Furqonita, Deswaty. 2008. *Seri IPA Biologi 3 SMP Kelas IX*. Penerbit Yudhistira
- Hadi, Prasetyo. 2019. “Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Game Games Tournament* Berbasis *Webquiz Kahoot* untu Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Materi Peserta Didik”, *Skripsi*, Universitas Negeri Yogyakarta
- Irwan I, dkk. 2019. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, Vol. 8 No. 1.
- Jannah, Kunuzil. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. 2020. *Jurnal Pendidikan Administrasi (JPAP) VIII (I)*
- Kurniawan, Heru. 2021. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Sleman: Deepublish.
- Lisniasari. 2021. *Monograf Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Think Repair Share Terhadap Minat Belajar Peserta Didik yang Beragama Budha*. Sumatra Barat: CV Cendekia Mandiri.
- Markhamah, dkk. 2022. *Strategi Pengembangan Talenta Inovasi dan Kecerdasan Anak*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Mukhlis, and dkk. “Pengaruh Media Kahoot Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMKS Darul Ihsan Aceh Besar.” *Prosiding Seminar Nasional Biotik 2022* 10, no. 2 (2022): 303–12.
- Nugroho, dkk. 2014. Penerapan Pembelajaran Pemecahan Masalah Pada Spek Minat Belajar Matematika Siswa SMP, *Jurnal Matematika dan Pendidikan*

*Matematika*, Vol. 3 No. 2

- Nurhasanah, Siti dan A. Sobandi. 2019. “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran I (I)*, 128-135
- Prawira, Bayu. *Revolusi Sistem Pendidikan Nasional Dengan Metode E-Learning*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2014.
- Priyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Setiawan, Andi. 2011. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia
- Setiawan, Hasrian Rudi dan Danny Abrianto. 2021. *Menjadi Pendidik Profesional*, Medan: UMSU Press
- Siyoto, Sandu dan M. Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudarajat, Didi. 2020. *Pengantar Statistika Pendidikan Disertai Aplikasi Program SPSS*. Surakarta: Pusat Kajian Bahasa dan Budaya
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta  
Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suwarni, Sri. 2021. *Senangnya Belajar Membaca Lancar dengan Model Pembelajaran “Make A Match” Berbantu Media Kartu Huruf pada Siswa Kelas 1 SD*. Surakarta: UNISRI Press
- Tim Guru Inspiratif. 2019. *Super Complete SMP/MTs 7,8,9*, Depok: Redaksi Sahabat Pelajar Cerdas
- Widya, Virdyra Tasril Rika dan Salma Rozana. 2022. *Permainan Tradisoonal Berbasis Multimedia*. Bantul: Jejak Pustaka

Wigati, Sri. 2019. "Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika." *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 8, no. 3 : 457–64.

Zuraida. 2022. "Penerapan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kimia Di SMAN 1 Kembang Tanjong." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.