

## DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Dimiyati, M. dan. (2015). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*. Jakarta, Rineka Cipta

Dr. Riduwan, M.B.A, (2018) hlm 187. Dasar - Dasar Statistika

Dr. Rusman, M.Pd 2014, hlm 34. Model - Model Pembelajaran, Mengembangkan Profesionalisme Guru, Jakarta

Heinich. (2012). *Kajian Teori "Pengertian Media Pembelajaran."* 12.

Mc. Keachie. (2015). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN*.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian. *Penelitian*, 142.  
<https://doi.org/10.1021/ol7029646>

Sumarso, S.Pd., M.Pd (2019), hlm 9. Pembimbingan Guru Membuat Kuis *Online Kahoot* Dengan Combro. CV Budi Utama Yogyakarta

Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas. (2020). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI)*. Perpustakaan Nasional : Katalog dalam Terbitan (KDT).

Jurnal :

Azhar Arsyad. (2002). Media Pembelajaran. *Pendidikan*, 11.

Djamarah dan Zain. (2010). Strategi Belajar Mengajar. *Pendidikan*, 120.

Lime. (2018). Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Kerjasama Dan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Linguistics*, 3(2), 11. <https://doi.org/10.18041/2382-3240/saber.2010v5n1.2536>

Maksimilianus Eko Prasetyo. (2019a). PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION BERBANTU KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

AKUNTANSI SISWA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 2.

Maksimilianus Eko Prasetyo. (2019b). PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION BERBANTU KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 21.

Maksimilianus Eko Prasetyo. (2019b). PENERAPAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION BERBANTU KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AKUNTANSI SISWA. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 4.  
<https://doi.org/10.37700/0033-2909.I26.1.78>

Martinis Yamin. (2007). Kiat Membelajarkan Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 14–15.

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(1).  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

Nugroho Wibowo. (2016a). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1, 130.

Nugroho Wibowo. (2016b). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1, 130–131.

Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 19.

Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 217.

Riduwan. (2015). Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 188.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

- Riduwan dan Sunarto. (2011). Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 348.  
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rully Indrawan. (2014). Validitas. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 123. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rully Indrawan. (2016). Metode Penelitian. *Penelitian*, 112.  
<https://doi.org/10.1021/ol7029646>
- sugiyono. (2017). Variabel Dependen. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 39. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, dan R&D*. 10–11.
- Sugiyono. (2015). *Instrumen Penelitian*. 121.
- Sugiyono. (2017a). Metode Penelitian. *Penelitian*, 2015, 142.  
<https://doi.org/10.1021/ol7029646>
- Sugiyono. (2017b). *Metode Penelitian Reverensi E. 2*.
- Sugiyono. (2017c). Pengaruh Kualitas Pelayanan Perpajakan Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak. *AKTSAR: Jurnal Akuntansi Syariah*, 1(2), 93.  
<https://doi.org/10.21043/aktsar.v1i2.5222>
- Sugiyono. (2017d). Pengaruh Profitabilitas Dan Non Debt Tax Shield Terhadap Struktur Modal Pada Perusahaan Manufaktur Subsektor Otomotif Dan Komponen Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Selama Periode Tahun 2011-2015. “*Metode Penelitian Pada Dasarnya Merupakan Cara Ilmiah Untuk Mendapatkan Data Dengan Tujuan Dan Kegunaan Tertentu.*” *Dalam*, 1(2), 81.
- Sugiyono. (2017e). Pengaruh Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di Pt. Pengaruh Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Di Pt. Batik Danar Hadi Surakarta. *Electronic Thesees and Dissertation*, 12(1), 87.  
<https://doi.org/10.3923/ijss.2017.32.38>
- Yusron Ardi Darmawan. (2016a). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran

Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Terhadap Keaktifan Siswa dan Minat Berwirausaha. *Jurnal Pendidikan*, 29.

Yusron Ardi Darmawan. (2016b). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Terhadap Keaktifan Siswa dan Minat Berwirausaha. *Jurnal Pendidikan*, 30.

Yusron Ardi Darmawan. (2016c). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Kewirausahaan Terhadap Keaktifan Siswa dan Minat Berwirausaha. *Economics*, 30.

Website :

<http://www.sma-pasundan2-bdg.sch.id/kurikulum-sekolah>

Aan Budianto. (2019). *Media Pembelajaran Kahoot*.  
<https://aanbudianto1986.wordpress.com/2019/05/01/kahoot/>

Akhmad Sudrajat. (2008). *Pengertian, Fungsi, dan Jenis Media Pembelajaran*.  
<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>

Azhar Arsyad. (2013). *SYARAT / KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN*. <http://nabilanurannisa666.blogspot.com/2015/10/syarat-kriteria-pemilihan-media.html>

Aziz Permana. (2013). *Pendidikan Untuk Semua (P.U.S)*.  
<https://sites.google.com/a/students.unnes.ac.id/pus/page-1>

Dwi Hartanti. (2019). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*. Prosiding Seminar Nasional PEP 2019.  
<httpjurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>

Irfan F. Wibisono. (2017). *Cara Memainkan Kahoot*.  
<https://www.smkn2kuripan.sch.id/cara-memainkan-kahoot-kuis-untuk-pembelajaran-di-kelas-bagian-3/>