

DAFTAR PUSTAKA

- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Arif, M., Sumastuti, E., & Nugraha, A. E. P. (2019). *Perbandingan Media Pembelajaran Ppt Dengan Game E-Learning Kahoot Dalam Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Ekonomi Di* Seminar Nasional Keindonesiaan (FPIPSKR), 150–157. Retrieved from <http://conference.upgris.ac.id/index.php/snk/article/view/493>
- Asmawati, M., Nurhasanah, & Jiwandono, I. S. (2021). *PENGARUH PEMBERIAN REWARD DAN PUNISHMENT TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MUATAN PPKN KELAS IV SDN PEMEPEK KECAMATAN PRINGGARATA TAHUN AJARAN 2020/2021*. JIP Jurnal Inovasi Penelitian, 1(7), 1289–1296.
- Aspian. (2018). Menumbuhkan Motivasi Belajar dalam Rangka Perbaikan Hasil Belajar Peserta Didik. *Shautut Tarbiyah*, 1–18.
- Atikah, D. (2020). *Application of Kahoot Media to Improve Student Learning Outcomes in Finding Vocabulary and Meaning of Vocabulary Relating to Social Life*. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 78–82.
- Atjo, S. E. P. (2020). *Tutorial Aplikasi Kahoot dan Quizizz*. Makassar: Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- Bahar, H., & Setyaningsih, D. (2020). *EFEKTIFITAS KAHOOT BAGI GURU DALAM PEMBELAJARAN. KACANEGARA*. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Barus, I., & Soedewo, T. (2018). *PENGGUNAAN MEDIA KAHOOT! DALAM*

- PEMBELAJARAN STRUKTUR BAHASA INGGRIS*. Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal Prosiding, 1(1), 589–596.
- Centauri, B. (2019). *EFEKTIVITAS KAHOOT ! SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF DI SDN-7 BUKIT TUNGGAL*. Seminar Nasional Pendidikan MIPA Dan Teknologi (SNPMT II) 2019 “Peningkatan Mutu Pendidikan MIPA Dan Teknologi Di Era Revolusi Industri 4.0,” (September), 124–133.
- Christiani, N. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran : Kahoot*. Sukabumi: CV Jejak.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dits Prasanti, D. R. F. (2018). *Penelitian Studi Kepustakaan*. Pembentukan Anak Usia Dini : Keluarga, Sekolah, Dan Komunitas, 2(April), 15.
- Emda, A. (2017). *KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN*. Lantanida Journal, 5(2), 172–182.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). *PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN SD*. Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, VI(01), 139–147.
- Febriandar, E. I. (2018). *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Brilliant: Jurnal Riset Dan Konseptual, 3(4), 4–85498. <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.253>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Kepustakaan (Library Research)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hartanti, D. (2019). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*. Prosiding Seminar Nasional PEP 2019, 1(1), 78–85. Retrieved from

<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>

- Hendrastomo, G., & Januarti, N. E. (2018). *Belajar Sosiologi itu Menyenangkan: Aplikasi Kahoot! untuk Quiz Sosiologi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan dan Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Ika, C., Nita, R., Hakim, A. R., & Utami, R. S. (2020). *Analisis Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Pada Masa Pandemi COVID-19 di SD Negeri 5 Jatiguwi*. Seminar Nasional PGSD UNIKAMA, 4, 340–346. Retrieved from <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). *Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Journal Information Engineering and Educational Technology*, 03(01), 46–50.
- Indarti, Hidayat, F. N., Tamimuddin, M., Efendi, R., Prayitno, W., & Nurul K., M. (2015). *E-Learning untuk Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) Guru*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). *Efektifitas Penggunaan Kahoot ! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot ! to Improve Student Learning Outcomes]*. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Kahoot. (2017). *Create Play Discover. The Kahoot! guide to creating & playing learning games*.
- Kavinji. (2021). *Pemanfaatan Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Bagi Siswa Kelas Viia Smpn 1 Baturetno Wonogiri*. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(3), 295–304. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i3.98>

- Kompri. (2019). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lakapu, P. A., & Y. Faot, I. (2020). *Pengaruh Motivasi Dan Sarana Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 975–984. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.178>
- Lestari, T. W. (2019). *KAHOOT! AND QUIZZZ: A COMPARATIVE STUDY ON THE IMPLEMENTATION OF E-LEARNING APPLICATION TOWARD STUDENTS' MOTIVATION*. *JOURNAL OF ENGLISH LANGUAGE TEACHING LEARNING AND LITERATURE*, 2(2), 13–22.
- Mada, R. D., & Anharudin, A. (2019). *How Online Learning Evaluation (Kahoot) Affecting Students' Achievement and Motivation (Case Study on it Students)*. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(5), 422–427. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i5.1494>
- Muryani, A., & Purwanti, K. Y. (2021). *Pengaruh model inkuiri berbantuan media kahoot terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas iv*. *Journal of Primary and Children's Education*, 4(024), 2–12.
- Muzzamilah. (2012). *Motivasi Belajar: Pengertian, Ciri-ciri, dan Upaya*. Retrieved from <https://muzzam.wordpress.com/2012/05/18/motivasi-belajar-pengertian-ciri-ciri-dan-upaya/>
- Nasution, A. K. P. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Internet*. Aceh: As-Salam Press.
- Nasution, W. H. R. (2019). *Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0*. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894–898. Retrieved from <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan.

- Nurdiansyah, E., FH, Y., & Deskoni. (2019). *Penerapan Problem Based Learning berbantuan Kahoot! dalam meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi. Jurnal Utilitas*, 5(October), 1–10.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Plump, C. M., & LaRosa, J. (2017). *Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices*. *Management Teaching Review*, 2(2), 151–158. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Pohan, A. E. (2020). *KONSEP PEMBELAJARAN DARING BERBASIS PENDEKATAN ILMIAH*. Purwodadi: CV Sarnu Untung.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). *IMPLEMETASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL GAME BASED LEARNING DALAM MENGAHADAPI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4 . 0*. Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, 217–223.
- Ramadhani, R., Wirapraja, A., Sulaiman, O. K., Safitri, M., Jamaludin, Gandasari, D., ... Ahdiyati, M. (2020). *Platform Asesmen untuk Pembelajaran Daring : Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Riah, Saleh dan Nasrullah, S., & Purwanti. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 131–145.
- Rofiyarti, F., & Sari, A. Y. (2017). *PENGGUNAAN PLATFORM “KAHOOT!” DALAM MENUMBUHKAN JIWA KOMPETITIF DAN KOLABORATIF ANAK*. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(3b), 164–

172. Retrieved from <https://kahoot.com/>

Sadirman. (2018). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Salim, & Haidir. (2019). *PENELITIAN PENDIDIKAN: METODE, PENDEKATAN, DAN JENIS*. Jakarta: Kencana.

Sanaky, A. H. (2009). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press

Sanjaya, W. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Setiawan, A., & Soeharto, S. (2020). *Kahoot-Based Learning Game to Improve Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students*. Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika, 11(1), 39–48. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.5833>

Suartama, I. K. (2014). *E-learning: Konsep dan Aplikasinya*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combroweb*. Yogyakarta: Deepublish.

Sumilat, J. M. (2018). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Tataaran*. Inventa, 2(1), 40–46. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1624>

Tampubolon, M. (2016). *Upaya Guru Meningkatkan Motivasi belajar Siswa*. Lantanida Journal, 1(1), 100–118. Retrieved from <http://114.7.97.221/index.php/JMT/article/view/755>

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*.

Jakarta: PT Bumi Aksara.

Veronika, V., Setiawan, W., & Fazriyah, N. (2021). *Students' Learning Motivation in Distance Learning During the COVID- 19 Pandemic Period at Primary School. International Conference on Elementary Education*, 3(1), 359–363. Retrieved from <http://proceedings2.upi.edu/index.php/icee/article/view/1486>

Wati, I. F. (2020). *Digital Game-Based Learning as A Solution to Fun Learning Challenges During the Covid-19 Pandemic. International Conference On Information Technology And Education*, 508(Icite), 202–210.

Widiasworo, E. (2018). *Cerdas Pengelolaan Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press.

Widiyanti, N., & Ansori, Y. Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sdn Ciparay I Tahun Ajar 2020/2021. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2020 "Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) Di Era Society 5.0,"* 2, 222–228.

Widjayatri, R. D. (2019). *Buku Petunjuk Panduan Membuat Kuis Online Kahoot*. Serang: Universitas Pendidikan Indonesia.

Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611>

Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.