

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Ali Mudlofir, Haji. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif: Dari Teori ke Praktik*. Jakarta:Rajagrafindo Persada
- Batubara H Husein. 2022. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung:Remaja Rosdakarya
- Damri, Fauzi. 2020. *Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta:Kencana
- Dimiyati, Mudhiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta

### Jurnal :

- Aflisia, N. (2020). Al-Muktamar As-Sanawi li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA) | 1. *Jurnal Al-Mukatamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-Arabiyyah (MUSLA)*, 1(1), 1–17.
- Al-faruq, Z. (2023). Peran Penggunaan Desain Evaluasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ilma Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 158–171. <https://doi.org/10.58569/ilma.v1i2.587>
- Astrid, F., Indrawan, R., & Kariadinata, R. (2019). Efektivitas Teknik Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi QR Code Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Pasundan Journal of Mathematics Education : Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(Vol 9 No.1), 1–11. <https://doi.org/10.23969/pjme.v9i.2705>
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Bloom, N., & Reenen, J. Van. (2013). Penilaian konvensional dan Penilaian Autentik. <https://Digilib.Unila.Ac.Id/219/7/BAB%20II.Pdf>, 89. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot

- Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91–99. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1974>
- Fajri, N., Akbar, A., & Zakir, S. (2021). Penerapan Aplikasi Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran PAI Pada Materi Masuknya Islam Ke Nusantara Di Kelas IX Di SMP N 1 Banuhampu Kabupaten Agam. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 78–89. <http://www.jurnal.umsb.ac.id/index.php/ummatanwasathan/article/view/3040>
- Hasibuan, A. S. R., Nurhayati, Humaira, S., & Hasibuan, E. D. (2023). Ruang Lingkup Dan Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Riset, Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(1), 1–6. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/jurnaltips/article/view/2766/1159>
- Ii, B. A. B. (2006). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan..., Hety Deliana, FKIP UMP, 2014. 35–75.*
- Lisnani\*, L., & Emmanuel, G. (2020). Analisis Penggunaan Aplikasi KAHOOT dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 4(2), 155–167. <https://doi.org/10.24815/jipi.v4i2.16018>
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekot Pada Siswa Kelas X SMK Negeri Suwawa. *Jambura Journal Of Linguistics and Literature*, 2(1), 1–14.
- Misaffin, F., Nyeneng, I. D. P., & Suyatna, A. (2013). *116769-ID-perbandingan-aktivitas-dan-hasil-belajar. 1*, 125–133.
- Misnah, M. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Situs Lumpang Batu dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 42–55.

- <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i1.10520>
- Musbihin, M., & Marom, S. (2022). Pengaruh Minat Pada Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Melalui Media Quizizz Dan Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 3(2), 61–67. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v3i2.54>
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci: Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Paysa, M. S., & Hayati, A. F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Evaluasi Kahoot terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Padang). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9215–9223. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/7717>
- Pebriani, Y. N., Dewi, D. A., Furnamasari, Y. F., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan bagi Siswa dalam Perubahan Sosial di Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8811–8815.
- Purwanto, A., Cahyaningrum, W., & Fera, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Geografi. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.26418/skjpi.v1i1.47894>

- Ropii, M., & Fahrurrozi, M. (2017). Evaluasi Hasil Belajar. Evaluasi Hasil Belajar. In *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Saaman, R. (2022). *Implementasi Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Tematik Kelas V SD N Larangan 8*. 47–49.
- Setiawati, H. D., Sihkabuden, & Adi, E. P. (2018). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 273–278.
- Sobari, F. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 1 Jonggol. *Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah*, 13.
- Studi, P., Bahasa, P., Sastra, D., Fakultas, I., Dan, K., Pendiidkan, I., & Palembang, U. M. (n.d.). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas VII Supriatini 1) Refson 2) Mustofa 3) 1) 2) 3)*. 5305, 48–62. <http://jurnal.um-palembang.ac.id/index.php/bisastra/index>
- Sudiadharma, Abdul Rahman, & Muhammadong. (2022). Pengaruh Metode Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Lompat Jauh. In *Jurnal Multidisiplin Madani* (Vol. 2, Issue 7). <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i7.801>
- Sudjana, N. (2014). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. *Penilaian Dan Hasil Belajar Mengajar*, 10–36. <https://adoc.pub/remaja-rosdakarya2014-hlm-nana-sudjana-penilaian-hasil-prose.html>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sumual, S. D. M., Tuerah, P. R., Pontoh, L. F., Taroreh, O., Repi, F., & Mesra, R. (2023). Implikasi Terbatasnya Infrastruktur Dalam Upaya Mencapai Tujuan Pendidikan. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 418–424. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5261>
- Tanwir, M. (2023). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran*

*Matematika Di Sekolah Sman 4 Dki Jakarta Banda Aceh.*

- Telaumbanua, F. (2019). Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning. *Jurnal Warta Edisi :62, 13(4)*, 14–23.
- Wardani, H. K., Darusuprpti, F., & Hajaroh, M. (2022). Model-Model Evaluasi Pendidikan Dasar (Scriven Model, Tyler Model, dan Goal Free Evaluation). *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 6(1), 36. [https://doi.org/10.28926/riset\\_konseptual.v6i1.446](https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.446)
- Winataputra. (2019). HAKikat, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–46.
- Yuselmi, R., Zulyusri, Z., & Lufri, L. (2022). Meta Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi*, 4(1), 21–25. <https://doi.org/10.37301/esabi.v4i1.23>

**Internet :**

Capaian Pembelajaran online diakses tanggal 28 Juli 2024 jam 23.00 WIB, dari <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/mata-pelajaran/?level=SD-SMA&subject=Pendidikan%20Pancasila&label=Pendidikan%20Pancasila>