

DAFTAR PUSTAKA

- Agostiono, Implementasi Kebijakan Publik Model Van Meter dan Van Horn, <http://kertyawitaradya.wordpress.com>, diakses 5 September 2021, hlm 139.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135.
<https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Basri, H., Waspodo & Sumarni, S. (2013). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 3(1). Hal 35-44
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Gunahumas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan. *Gunahumas Jurnal Kehumasan* P-ISSN: 3(1), 43–50.
- Prafitasari, Ardina. 2016. “Organisasi Kepemudaan yang Efektif dan Efisien dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat Desa Darungan Kecamatan Wlingi”. *Jurnal Translitera*, EDISI 4/2016.
- Daryanto. 2016. *“Media Pembelajaran”*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, Kurnia, C. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Raden Intan. Retrieved

- E. Mulyasa. 2013. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Emda, A. (2011). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. Jurnal ilmiah DIDAKTIKA, 12(1), 149-162. ERA Revolusi 4.0. Kampus UMK Gondangmanis. ISBN:978-602-1180-99-0 from <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI> CAHYA KURNIA.pdf
- Guntur Setiawan. 2004. *Impelemntasi dalam Birokrasi Pembangunan*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Handarini, O, I. & Wulandari, S, S. (2020). Pembelajaran Daring sebagai Upaya Study from Home (SFH) Selama Pandemi Covid19. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8, No. 3.
- Harlina, Nor. Z. M., & Ahmad, A. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21*. Seminar Serantau, 627–635.
- Hartanti, D. (2019, September). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *In Prosiding Seminar Nasional PEP* (Vol. 1, No. 1).
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA Yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press.
- Hasibuan, MS & Simarmata, Janner & Sudirman, Acai. (2019). *E-Learning: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Isman, Mhd. (2016). *Pembelajaran media dalam jaringan (Moda jaringan)*. The Progressive and Fun Education Seminar, 586.

Jalinus, Nizwardi., & Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

Khazanah. [2015](http://pendidikangurumadrasahibtidaiyyahain.blogspot.com/2015/06/langkah-langkah-penggunaan-media.html). "Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran", <http://pendidikangurumadrasahibtidaiyyahain.blogspot.com/2015/06/langkah-langkah-penggunaan-media.html>. Diakses pada tanggal 24 September 2021.

Mahnun, N. (2012). *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. ANIDA', 37(1), 27-34.

Meidawati, D. 2019. Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *SCAFFOLDING : Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, hlm. 2.

Mudasir. 2015. "*Pembelajaran Berbasis Multimedia*". Jakarta: Kreasi Education.

Muhson, A. 2010. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).

Nana Sudjana. 2015. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo.

Pendidikan, Volume 9, No 1, ISSN 2086-4450.
<https://jurnal.stkipsintang.ac.id/indek.php/voxedukasi>

Permendikbud 103 tahun 2014, tentang standar proses.

Primayana Kadek H. 2021. "Implementasi Manajemen Pembelajaran Daring Berbantuan Platform Kahoot Terhadap Kepuasan Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2, No. 1, pp. 51-62.

Putra, N. (2013). "*Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*". Rajawali Pers.

- Putri, A, R, Muzakki, A ,M. 2019. *Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi ERA Revolusi 4.0*. Kampus UMK Gondangmanis. ISBN:978-602-1180-99-0
- Rayandra Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Riana, Cipi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: CV Wacana Prima.
- Rofiyarti Fitri dan Anisa Yunita Sari, TIK untuk AUD : Penggunaan Platform “KAHOOT” dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak, PEDAGOGI : Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 3 No. 3b, 2017, Hal 165
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sadiman, Arief dkk. 2012. “*Media Pendidikan*”. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Sagala Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samiharsono, Rudy. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sanaky, Hujair A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sartika, Yopi. 2013. *Ragam Media Pembelajaran Adaptif Untuk Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Familia, 2013.
- Semiawan, C. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Jenis , Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo
- Sri Anita. 2010, *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.

- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi : Mixed Methods*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA.
- Sungkono. 2008. “Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran”. *Majalah Ilmiah*, 1, vol 4.
- Syaful Bhari Dzamarah dan Arswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta Edisi Revisi.
- Trianto. 2009. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT. Prestasi Pustaka.
- Tsihouridis, C., Dennis, V., & George, S.I. 2018. *Assessing the Learning Process “Playing with Kahoot – A Study with Upper Secondary School Pupils Learning Electrical Circuits”* . Teaching and Learning in a Digital World
- Undang-undang, SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003), Jakarta : Sinar Grafika, 2014, Hal 3
- Wedyawati, N. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu*
- Ya’omi. 2012. “Penggunaan Metedo Sas untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Membaca Permulaan pada Siswakelas I Madrasah Ibtidaiyah 01 Belonsat”. Artikel Penelitian. Pontianak: PGSD,FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak.