

DAFTAR RUJUKAN

- A.Dakhi.(2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*. Vol (8), 2.
- Adha, L. H., Asyhadie, Z., & Kusuma, R. (2020). Indonesia Industrial Digitalization and Its Impact on Labor and. *Jurnal Kompilasi Hukum*, V(2), 32.
- Bahar, H., Setyaningsih, 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>
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i1.28388>
- Chairunnisak. (2020). Implementasi Pembelajaran Abad 21 Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 351–359.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 91-99.
- Doddy, I., Masyithoh, S., & Setiawati, L. (2018). Analisis overreaction pada harga saham perusahaan manufaktur di bursa efek indonesia. *Jurnal Manajemen*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.29264/jmmn.v9i1.2473>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan antara motivasi belajar dengan minat belajar siswa kelas IV SDN Poris Gaga 05 kota Tangerang. *Jurnal Jpsd*, 4(1), 47-53.
- Fazriyah, N., Saraswati, A., Permana, J., & Indriani, R. (2020). Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Media Dan Sumber Pembelajaran Sd. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(1), 139–147. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i1.119>
- Hamzah B. Uno. (2007) Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hatta, M. (2018). *Empat Kompetensi Untuk Membangun Profesionalisme Guru*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center
- Hussain, F. (2013). *Dr. Fehmida Hussain*. 3(3), 39–47.

- Jamshidifarsani, H., Garbaya, S., Lim, T., Blazeovic, P., & Ritchie, J. M. (2019). Technology-based reading intervention programs for elementary grades: An analytical review. *Computers & Education*, 128, 427-451.
- Janawi. (2019). *Kompetensi guru: Citra Guru Profesional*. Bandung : Alfabeta.
- Lestari, J. S., Farida, U., & Chamidah, S. (2020). Pengaruh Kepemimpinan, Kedisiplinan, Dan Lingkungan Kerjaterhadap Prestasi Kerja Guru. *ASSET: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 2(2), 38–55. <https://doi.org/10.24269/asset.v2i2.2388>
- Lutfi, L., Kusumawardani, S., Imawati, S., & Misriandi, M. (2020). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar (Sd) Pada Guru. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 186–191. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i3.27999>
- Mafruhah, S., dkk (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAI Al-Maarif Singosari Malang. *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(7), 23-29.
- Mardhiyah, R., dkk. (2021). *Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia*. 12(1), 29–40.
- Marisa, S. (2019). Pengaruh motivasi dalam pembelajaran siswa upaya mengatasi permasalahan belajar. *Jurnal Taushiah*, 9(2), 20-27.
- Meryansumayeka, Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 2, p. 9). <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuah-interaksi-komunikasi-da.pdf>
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. 183.
- Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.
- Nurjanah, & Marlianingsih, N. (2015). Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Dari Aspek Kebahasaan. *Faktor Jurnal Ilmu Kependidikan*, 2(1), 69–78.
- Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah (2016) “Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017”. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 3 No. 2.
- Nuryadi, & Khuzaini, N. (2016). Evaluasi Hasil Dan Proses Pembelajaran Matematika. *Leutikaprio*, 150.

- Pebruanti, L., & Munadi, S. (2015). Peningkatan motivasi dan hasil belajar pada mata pelajaran pemograman dasar menggunakan modul di SMKN 2 Sumbawa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 365-376.
- Prana, R. R. (2019). Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pendapatan Asli Daerah (PAD) Kota Tebing Tinggi. *Jurnal Ilman: Jurnal Ilmu Manajemen*, 4(1)
- Purwanto, Cahyaningrum, F. (2021). *Pengaruh Penggunaan Game Online Kahoot Terhadap*. 01(01), 1–9.
- Putra, E. (2018). Pengaruh Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Citra Swalayan Dengan Variabel Intervening Service Quality. In *Jurnal Apresiasi Ekonomi* (Vol. 2, Issue 2, pp. 89–94). <https://doi.org/10.31846/jae.v2i2.61>
- 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*, 1–7. http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Putriani, J. D., & Hudaidah, H. (2021). Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 830–838. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407>
- Rafnis, R. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Rahman, A., & Nuryana, Z. (2019). Pendidikan Islam di Era Revolusi Industri 4.0. 34–0. <https://doi.org/10.31219/osf.io/8xwp6>
- Riduwan & Akdon. 2020. *Rumus dan Data dalam Analisis Data Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rina, D. (2019) *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh media pembelajaran Kahoot terhadap motivasi belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55-61.
- Septikasari, R. dan R. N. F. (2018). DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR Resti Septikasari Rendy Nugraha Frasandy PENDAHULUAN Sejalan dengan era globalisasi , ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang sangat cepat dan makin canggih , dengan peran yang makin luas maka diperlukan guru yan. *Jurnal Tarbiyah Al Awlad*, VIII, 107–117.
- Setiawan, H. D., Sihkabuden, S., & Adi, E.P 2019. Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA 1 Blitar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4). 273-278.

- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal Taraf Kesukaran, Butir Tes, Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Validitas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213.
- Suardi, S. (2019). Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Pada Pt Bank Mandiri, Tbk Kantor Cabang Pontianak. *Business, Economics and Entrepreneurship*, 1(2), 9-19.
- Suwarmawan, K. A. (2019). *Faktor Faktor Eksternal yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII di SMP N 3 Singaraja Tahun Ajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sulastri, S., Imran, I., & Firmansyah, A. (2015). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1).
- Sururoh, L. (2020). Kahoot sebagai inovasi pembelajaran dan evaluasi siswa (Studi Literatur). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 293–306.
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Tedjawati, J. M. (2011). *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Lesson Study : Kasus Di Kabupaten Bantul*. 17.
- Tyas, D.N. Nurharini, A., Wulandari, D. and Isdaryanti, B., 2021. Peningkatan Kemampuan Ecoliteracy Melalui Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Games Subtema Pemanfaatan SDA Hayati dan Nonhayati Untuk Siswa SD. *Joyful learning Journal*, 10 (2), pp.66-74.
- Warman, B. (2016). The Effect of Teachers Professional Competence and Learning Motivation on Accounting Students Learning Outcomes at Vocational High School I of Jambi. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(1), 31–45.
- Wibowo, R. A., Kurniawan, A. A., Elektro, T., & Tidar, U. (2020). Theta Omega : Journal of Electrical Engineering , Computer and Information Technology. *Journal of Electrical Engineering, Computer and Information Technology*, 1(2), 1–6. <https://jurnal.untidar.ac.id/index.php/thetaomega/article/view/3552>
- Yulianisa, Rizal, F., Oktaviani, & Abdullah, R. (2018). Tinjauan Keterampilan Abad 21 (21st Century Skills) di Kalangan Guru Kejuruan (Studi Kasus: SMK Negeri 2 Solok). *Journal of Civil Engineering and Vocational Education*, 5(3), 1–8.
- Yusuf, A. R., & Mukhadis. (2018). Model Pengembangan Profesionalitas Guru Sesuai Tuntutan Revitalisasi Pendidikan Vokasi Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 130–139.

Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).