

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S. Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan : pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto S.(2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta:Rineka Cipta
- Arsyad azhar. (2013). *Media Pembelajaran Edisi Revisi. 2013*. Raja Grafindo Persada jakarta
- Baharuddin & Wahyuni, Nur Esa. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Bangkit Seandi Taroreh, Muhamad Syamsul Taufik (2021) *Strategi Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, CV. Pustaka Learning Center
- Budi Wicaksono dkk (2018) *Keterlaksanaan Pembelajaran Permainan Bola Besar di SMA Negeri se Kabupaten Bantul*
- Eko Zulki Wijayanto. (2012). *Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Besar Terhadap Tingkat Kesegaran Jasmani*.
- Graham, K. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot(s): *Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning*. Loex Quarterly.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). *Pembelajaran Interaktif Berasaskan Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21*. Seminar Serantau, 627– 635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-bintiishak.pdf>.
- Irawan, E., & Suryo, T. (2017). *Implikasi Multimedia Interaktif Berbasis Flash Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika*. Beta Jurnal Tadris Matematika. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v10i1.17>
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). *Analyzing the efficacy of the testing effect using KahootTM on student performance*. Turkish Online Journal of Distance Education, 18(2), 80–93. <https://doi.org/10.17718/tojde.306561>
- Kahoot. (2015). *What is Kahoot*. Dipetik, dari Kahoot: <https://Kahoot.com/what-is-Kahoot/>
- Nizwardi Jalinus, Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta:Kencana

- Palmizal A. (2023) *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Soal PS18 Pada Materi Sepakbola SMA IX*
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Richey, C Rita and Klien, D James.(2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence erbiium Associates.Inc.
- Riduan, (2007). *Pengantar Statistik untuk Penelitian: Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*,Bandung. Alfabeta
- Rosdiani, Dini. (2014). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Siregar, Eveline & Nara, Hartini. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono.(2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.Bandung: Alfabeta
- Sendang Sri Widiastuti. (2019) *Mengenal Permainan Bola Besar*. Ponoroga:Myria Publisher
- Talizaro Tafonao. (2018) *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu
- Uno, Hamzah B. dan Lamatenggo, Nina. (2010). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Zainul, Asmawi dan Noehi Nasution. 2001. *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Zakariat Surat. (2022) *Penggunaan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknolog.

