

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Saystra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBSJ Journal*, 3(2), 78-90.
- Aisyah., Jenudin, R., & Koryati, D. (2017). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 15 Palembang. *Jurnal Profit*, 4(1), 1-11.
- Ananda, R., & Fadhil, M. (2018). *Statistik Pendidikan*. Medan: CV Widya Puspita.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal ORBITA.*, 6(1), 135-137.
- Andri, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 4(1), 135-137.
- Ahmad, Susanto, (2013) *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Amir, Taufiq. 2016. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana.
- Anderson, L. W. dan D. R. Karthwohl (2015). Kerangka landasan untuk pembelajaran pengejaran, dan asesmen revisi Taksonomi Pendidikan Bloom.
- Aunurrahman, 2016. *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Arsika, dkk. 2016. *Buku Pedoman Problem Based Learning (PBL)*. Denpasar: Universitas Udayana

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Revisi. Jakarta: PT Raja Gravindo Persada Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGravindo Persada, 2017.
- Daryanto, Daryanto. 2011
- Alfendo, M. R., & Sudji, M. (2017). Analisis Kualitas Butir Soal Teori Kejuruan Kelas X Teknik Pemesinan Smk Muhammadiyah 3 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*, vol.5(no.3), 199–205.
<https://doi.org/10.21831/teknik mesin.v5i3.7110>
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047–1054.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.209>
- Ardiningsih, D. (2019). *Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen penilaian di atas 80 % yang berarti game kuis interaktif sangat layak dijadikan instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik*. 6(1), 92–103.
- Auliya, A. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall Untuk Mata Pelajaran Ipa Smp Kelas Vii. *IAIN Bengkulu*, 1–134.
http://www.nutricion.org/publicaciones/pdf/prejuicios_y_verdades_sobre_grasas.pdf%0Ahttps://www.colesterolfamiliar.org/formacion/guia.pdf%0Ahttps://www.colesterolfamiliar.org/wp-content/uploads/2015/05/guia.pdf
- Azizah, E. N. (2023). *Pengembangan Asesmen Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar*. 28–47.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*,

3(4), 1647–1659.

Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa*. 3(2), 172–186.

Dwi Ermawati, Y., & Yonisa Kurniawan, R. (2019). Analisis Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Intranet. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(2), 67–70. <https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p67-70>

Fadlilah, N. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Barbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Smp. *Jakarta : Raja Grafindo*, 1952, 9–56.

Hamid, M. A. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *VOLT : Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 37–46.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Jihad, Asep, & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran.pdf*.

Kurnia, C. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *New England Journal of Medicine*, 372(2), 2499–2508.

<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7556065><http://www.pubmedcentral.nih.gov/articlerender.fcgi?artid=PMC394507><http://dx.doi.org/10.1016/j.humphath.2017.05.005><https://doi.org/10.1007/s00401-018-1825-z><http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/27157931>

Kurniati, A. (2023). *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict, Observe, and*

Explain (POE) Pada Materi Virus Kelas X SMA. 34–50.

- Lukman, H. S., Setiani, A., & Agustiani, N. (2023). Pengembangan Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Berdasarkan Teori Krulik dan Rudnick: Analisis Validitas Konten. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 326–339. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1761>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)
- Muzadzi, T. (2013). Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Kemampuan Penalaran Statistik Mahasiswa Tadris Matematika. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*, 66(1997), 37–39.
- Nanik Wijayati, D. (2005). Penggunaan model pembelajaran numbered heads together untuk meningkatkan hasil belajar kimia. *Inivasi Pendidikan Kimia*, 2, 281–286.
- Nasional Pendidikan Olahraga (Vol. 1, No. 1, pp. 468-477). Nasional, Indonesia Departemen Pendidikan. "Undang-undang republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional." (2003).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187. Prestasi, Meningkatkan, and Partisipasi Belajar Akuntansi. "Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara." Universitas (Stuttg) 137 (2014): 142.
- Nugraha, A. S., & Kuswono. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis

Siswa Pada Materi Sejarah Kelas Xi IPS Di SMA Negeri 1 Kotagajah. *Jurnal Swarnadwipa*, 3(2), 54–63.

<http://ojs.umm metro.ac.id/index.php/swarnadwipa/article/view/1951>

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. Retrieved from <http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27>

Aprilia_Riyana.pdf

Putra, A., & Afrilia, K. (2020). Systematic Literature Review : Penggunaan Kahoot. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika AL-QALASI*, 4(2), 110–122.

Rachmawati. (2020). *MOBILE ONLINE PADA PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA Definisi yang pertama dikembangkan oleh Ralph Tyler dalam Arikunto (2012).* 4(1), 46–63.

Rusman. (2020). Konsep Dasar Teknologi Informasi. *Medium.Com*, 1–22.
<https://medium.com/@niamkholidin23/konsep-dasar-teknologi-informasi-491beca847ce>

Saputra, HD, Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18 (1), 25-30.

Sumardi (2013), *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Pokok Bahasan Kalor Untuk Melatihkan Keterampilan Proses Sains Terhadap Hasil Belajar Di Sman 1 Sumenep*, *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*. Vol 02 No 02 Tahun 2013, 62 –65

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM.

Jurnal Pendidikan Indonesia, 1(3), 350–361.

<https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>

Zamzania, A. W. H., & Aristia, R. (2018). Jenis - Jenis Instrumen dalam Evaluasi

Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–13.

[http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi pembelajaran Adea_Risa-1.pdf](http://eprints.umsida.ac.id/4050/1/Evaluasi%20pembelajaran%20Adea_Risa-1.pdf)