

**DAFTAR PUSTAKA**

- Aceng, d. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*.
- AECT. (1977). The Definition of Educational Technology. *Association for Educational Communication and Technology*.
- Ainia, A. I. (2014). Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *IndonesianJournal of History Education*, 3.
- Dhany, E. S. (n.d.). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 9-15, 29.
- Fitriadi, P. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Webquiz Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Penguasaan Materi Peserta Didik Sma. *Skripsi S1 Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Harlina, N. Z. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad ke-21. *Seminar Serantau*, 6727-635.
- Hidayah, K. M. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) pada Konsep Sistem Gerak. *Skripsi S1.Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Ilmiah, N. H. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3, 46-50.

Martinis, Y. (n.d.). In *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*.

Jakarta: Gaung Persada Press .

Munadi, Y. (2012). In *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Rofiyarti, F. (2017). enggunaan Platform “Kahoot”! Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaborasi Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 164-172.

Sri, A. (2008). Media pembelajaran. *Surakarta: UPT UNS Press Universitas*

*Sebelas Maret*.19

