

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Kependidikan* 2(25), 1-6. Diunduh dari <http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/viewFile/567/429>
- Angeles, S., Rodríguez, Hullin. (2018). Digital Game-based learning: A Didactic Experience in the Pre-Degree Nursing Career. *Studies in Health Technology and Informatics*. doi:10.3233/978-1-61499-872-3-88
- Barus, I dan Soedewo, Tatie. (2019). Penggunaan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Struktur Bahasa Inggris. *Teknologi Terapan Berbasis Kearifan Lokal Prosiding*, 589-596. Diunduh dari <http://ojs.uho.ac.id/index.php/snt2bkl/article/view/5364>
- Bryant, S. G., Correl, J. M., & Clarke, B. M. (2018). Fun with Pharmacology: Winning Students Over With Kahoot! Game-Based Learning. *Journal of Nursing Education*, 57, 320. doi:10.3928/01484834-20180420-15
- Damara, G. (2016). *Students' Perception On the Use of Kahoot! As an Ice Breaker in Movie Interpretation Class* (Doctoral dissertation, Sanata Dharma University). Di unduh dari [https://repository.usd.ac.id/6822/2/121214160\\_full.pdf](https://repository.usd.ac.id/6822/2/121214160_full.pdf)
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12, 49–52. Di unduh dari <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.694.5955&rep=rep1&type=pdf#page=53>
- Erwin & Purba, F. R. (2013). GAME RPG "True Destiny" Menggunakan Aplikasi RPG Maker VX. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 2(8), 389-401. Di unduh dari <https://pdfs.semanticscholar.org/a58b/6a3657262365e84a92a8e1edec3231c45d1c.pdf>
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 254-262. Di unduh dari <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5764>
- Haryanto, Sigit. (2018). Kelebihan Dan Kekurangan E-Learning Berbasis Schoology (Studi PTK Dalam Pembelajaran Mata Kuliah Academic

Listening ) *PROSIDING SEMINAR NASIONAL GEOTIK 2018*. Diunduh dari <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9852/168GEOTIK%25202018.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&ved=2ahUKEwil2M7MxYDqAhVHSX0KHXPAAE4QFjALegQICBAB&usg=AOvVaw2yyYRZ-fcNJKChoo-y0fwy>

Hidayat, R. (2018). *Game-Based Learning: Academic Game* sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi*, 26(2), 71-85. doi: 10.22146/buletinpsikologi.30988

Ismail, M. A., & Mohammad, J. A. (2017). *Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education*. *Education in Medicine Journal*, 9(2), 19-26. doi: 10.21315/eimj2017.9.2.2

Jamil, Z., Fatima, S. S., & Saeed, A. A. (2018). Preclinical medical students' perspective on technology enhanced assessment for learning. *JPMA*, 68(898). Di unduh dari <https://www.jpma.org.pk/PdfDownload/8725.pdf>

Latif, Yudi. (2014). Sosiokultur Sebagai Basis Pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal Sosio Teknologi* Vol 13 (3). Diunduh dari <http://journals.itb.ac.id/index.php/sostek/article/view/1146>

Mansur, A. (2019). Modified Puzzle Based learning dalam Akselerasi Proses Pembelajaran. *Refleksi Pembelajaran Inovatif*, Vol 1(1), 28-48. <https://journal.uii.ac.id/RPI/article/viewFile/11458/8931>

Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol 8 (2), 1-10. Di unduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>

Nugraha, U. (2015). Hubungan Persepsi, Sikap Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Universitas Jambi. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 1 (1), 1-10. Di unduh dari <https://www.online-journal.unja.ac.id/csp/article/view/2640>

Plump Carolyn M., & Julia Larosa. (2017). Using Kahoot! in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for eLearning Novices. *Management Teaching Review*, hal 1-8. doi: 10.1177/2379298116689783

Purba Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*, Vol 12(1). Diunduh dari <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/article/download/1028/851>

- Putri, A.R., & Muzakki, M.A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Base Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus*. Diakses dari [http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27\\_\\_Aprilia\\_Riyana.pdf](http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf)
- Polit, D. F., & Beck, C. T. (2010). *Essential of nursing research: Appraising evidence for nursing practice* (7th ed.). Philadelphia: Wolters Kluwer Health, Lippincott Williams & Wilkins.
- Priyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Di unduh dari [https://www.researchgate.net/publication/304781758\\_BUKU\\_METODE\\_PENELITIAN\\_KUANTITATIF](https://www.researchgate.net/publication/304781758_BUKU_METODE_PENELITIAN_KUANTITATIF)
- Rafnis. (2019). Pemanfaatan Platform Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1-9. Di unduh dari <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/101336>
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma Baru Pembelajaran (Sebagai referensi bagi pendidik dalam implementasi pembelajaran yang efektif dan berkualitas)* 221. Di unduh dari [books.google.co.id](https://books.google.co.id)
- Rosdiana, L. A. (2019). Students' Responses Toward Kahoot Application In Indonesian Subject. *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 8(1), 1-6. Di unduh dari <https://jurnal.unsur.ac.id/ajbsi/article/view/519>
- Saliman, Widiastuti, A., & Wulandari, T. (2013). Persepsi dan Sikap Mahasiswa Terhadap Pendidikan Karakter di Prodi Pendidikan IPS UNY. *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 10(2), 139-146. Di unduh dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/sosia/article/view/5350>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Susilowati, E. (2018). The Effectiveness of Kahoot in Supporting Grammar Class On Class A Year I Students Academic Year 2016/2017 of Diploma III of Nursing Ngudi Waluyo University. *UNNES-TEFLIN National Seminar*. Di unduh dari <http://utns.proceedings.id/index.php/utns/article/view/14>
- Toha. (2010) dalam Mutiningrum, Beti. (2013). Masalah Komunikasi saat ini. Universitas Surakarta retrieved from [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.u ms.ac.id/25980/3/BAB\\_I.pdf&ved=2ahUKEwi7\\_Yru5KTqAhVLeH0KHbu fBnkQFjANegQIAhAB&usg=AOvVaw2aPT8xae9LeXqyA5bgsYo7](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.u ms.ac.id/25980/3/BAB_I.pdf&ved=2ahUKEwi7_Yru5KTqAhVLeH0KHbu fBnkQFjANegQIAhAB&usg=AOvVaw2aPT8xae9LeXqyA5bgsYo7)

- Utami, D. (2016). KAHOOT & ASSURE, Sebuah Kombinasi Gamefikasi & Model Pembelajaran untuk Membangun Partisipasi Aktif, Motivasi dan Pengalaman Belajar Siswa. *Inovasi Pendidikan di ERa Big Data dan Aspek PSIKOLOGINYA*. Diakses dari [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!%40file\\_artikel\\_abstrak/Isi\\_Artikel\\_391866216721.pdf&ved=2ahUKEwiwmtbHp\\_HpAhV96XMBHSNMDhMQFjADegQIARAB&usg=AOvVaw1slWvoeytD8XP\\_wv8ijHGy](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!%40file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_391866216721.pdf&ved=2ahUKEwiwmtbHp_HpAhV96XMBHSNMDhMQFjADegQIARAB&usg=AOvVaw1slWvoeytD8XP_wv8ijHGy)
- Wang, Alf Inge. and Lieberoth, Andreas (2016). The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot!. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/309292067>
- Whitton, Nicola. (2011). Game Engagement Theory and Adult Learning. *Symposium Articles*. Diunduh dari <https://scihub.wikicn.top/https://doi.org/10.1177%2F1046878110378587>
- Youhasan, P., & Raheem, S. (2019). Technology Enabled Formative Assessment in Medical Education: A Pilot Study through Kahoot. *Education in Medicine Journal*, 11(3), 23-29. doi: 10.21315/eimj2019.11.3.3