

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R.P. (2019) *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Kampus UMK Gondangmanis, Bae Kudus Gd. L. Lt I PO.
- Azhar. (2019) *Media Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Ali, M.R. (2019) *Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Pembelajaran di Lingkungan Sekolah*. Fakultas Agama Islam, Universitas Wiralodra Indramayu, Jawa Barat. Volume. 5 Nomor. 02
- Cahyani, A.C. (2020) *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya*. Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya. Volume 8, Nomor 2
- Hartanti, D. (2019) *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis hypermedia*. SMA Negeri 1 Klaten. Jawa Tengah.
- Sari Purnama, D. (2018) *Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri*. UIN Raden Intan Lampung. Volume 12, Nomor. 2
- Yusup, F. (2017) *Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
- Mustar, H. (2010) *penerapan penilaian Auentik dalam upaya peningkatan Mutu Pendidikan: Guru Besar Universitas Negeri Jakarta*
- Maria. (2020) *"Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*. SMA Negeri I Pancur Batu. Volume 2. Nomor. 2
- Setiawan, I, W. N. I. (2012) *Membangun game edukasi sejarah walisongo*. Jurusan Teknik Informatika FTIK UNIKOM. BANDUNG. Volume. I Nomor. 2
- Sudjana. (2013) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.

- Puspitaningtyas, D. N. (2015) *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Kkpi Dengan Model Pembelajaran Jigsaw Pada Kelas X Paket Keahlian Busana Butik Di Smk Negeri 6 Purworejo*. Program studi pendidikan teknik informatika. Yogyakarta.
- Nurhayati. (2021) Pengembangan Media Interaktif Berbasis Game Edukasi pada Pembelajaran Matematika. Universitas Almuslim. JEMAS, volume. 2, Nomor. 1
- Rafika, A. (2020) *Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika*. Program Studi Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Institut Teknologi Padang, Volume 6, Nomor 1
- Riduwan. (2020) *Dasar-dasar statistika*. Alfabeta. Bandung
- Sugiyono. (2012) *penelitian kuantitatif*. Alfabeta Bandung
- Mulyani, S. (2020) *Implementasi game edukasi dalam pembelajaran. Program studi pendidixn teknologi Informasi*. Fakultas Tabiyah dan keguruan. Banda aceh
- Santoso, N. Suci F. (2016) *Implementasi Media Pembelajaran Dalam Bentuk Kuis Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar*. Pendidikan Teknologi informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Volume 01 Nomor 01.
- Suminah. (2018) *Peningkatan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa melalui Pendekatan Behavior Modification*. Universitas Negeri Malang, volumeVolume 3, Nomor 2
- Sapriyah. (2019) *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jurusan Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Volume. 2, Nomor.1
- Nurrita, T. (2017) *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Volume 03, Nomor 01, Juni 2018 pukul 23:00
- Thabiea. Respon Siswa Terhadap Alat Pirolisis Sampah Plastik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan di SMP Musi Rawas. Vol. 02No. 02 Tahun 2019
- Widoyoko. (2012) *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: pustaka pelajar, 146-149
- Santik, E. W. (2020) "Pendidikan karakter pada pembelajaran daring." *Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Dwijendra, Denpasar*. Volume 3 Nomor.1
- Muhaimin, Y. (2020) *Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Metode CPDL(Ceramah Plus Demonstrasi dan Latihan) pada SiswaKelas VIII G SMPN 5 Mandai*. Volume 3, Nomor 1
- Zuldafrial. (2012). *Penelitian kualitatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.