

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah & Dewi, R. M. (2021). *Kahoot Application Development as a Media for Evaluation of Student Learning Outcomes*. *Edukatif. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Arifin. (2009). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur* (P. Latifah (ed.). Bandung PT. Remaja Rosdakarya.
- Azani, A., dkk. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*. 2(3):17-37.
- Bin Muksin Basarahil, M., Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, U., Mataram No, J., & Kaliwates Jember, M. (2022).
- Darmiah. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Kahoot* sebagai Alat Evaluasi pada Mata Kuliah Baca Tulis Al-Quran. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 12(3): 90-100.
- Daryanto. (2010). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elis Ratna, W. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Ginting dan Harahap. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran (Aplikasi Kahoot) Bagi Guru Sma Negeri 2 Tanjung Balai*. 4 (1), 1–23.
- Hamali, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasbi, M., & Saputra, N. R. (2021). Analisis *Quality of Service (QOS)* Jaringan Internet Kantor Pusat King Bukopin dengan Menggunakan *Wireshark*. *Just IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Komputer*, 12(1):1-7.
- Isadona, Frigitania Zindy. (2019). *Proses Penilaian dan Evaluasi Pembelajaran yang dilakukan pada ABK di Sekolah Dasar Inklusif*. Depok: Universitas Sanata Dharma.
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan *Game Kahoot* sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edutech: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(1): 63-73.

- Maulidiska, Widya, dan M. Yakub Nasucha. (2020). *Analisis Kesalahan Penulisan Ejaan Dalam Soal UAS Bahasa Indonesia Tingkat SMP*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Munawarah., Nurhasanah., & Zain, M. I. 2024. *Teacher Capability ini Developing Independent Curriculum Learning Tools*. *Journal of Insan Mulia Education*, 2(2): 50-59.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba)*, 99–104).
- Nurdiyantoro, Burhan. (2010). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Prasetyowibowo, A. (2025). *Mengenal Pendidikan Jasmani*. Artikel. Diakses pada 5 Mei 2025, dari <https://smauctarsaskh.sch.id/mengenal-pendidikan-jasmani>
- Ratna Wilis, D. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Sari, W. M., Johan, E. W., & Edi, S. (2022). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Online* pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Kelas VIII SMP Negeri 11 OKU. *Doctoral Dissertation, Universitas Baturaja*.
- Suardipa, I. Putu, dan Kadek Hengki Primayana. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*. Bali: Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarso. (2019). *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot dengan Combro*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Supartini, N. L., & Susanti, L. E. (2021). Implementasi Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran *Online English For Food and Beverage Service*. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 485.
- Supartini, S., Refson, R., & Mustofa, M. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Bindo Sastra*, 4(1): 48-62.
- Udjiono, D. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 1(2):72.