

Bibliography

- (Aniar, 2014; Aulia Karima Zuhda Utami & Dudung Hamdun, 1970; Handayani, 2018; Jannah & Pahlevi, 2020; Kiryakova, 2018; Kuspiyah et al., 2021; Magdalena et al., 2021; Marryono Jamun, 2018; Mulyadi, 2012; Permana, 2021; Pratiwi et al., 2021; Sari & Nurani, 2021; Sugiyono, 2018; Taringan, 2019; Widyasari, 2016)Aniar. (2014). Metode Penelitian. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Aulia Karima Zuhda Utami, & Dudung Hamdun. (1970). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen. *EDULAB: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20–31.
<https://doi.org/10.14421/edulab.2020.51-02>
- Handayani, 2020. (2018). Metodologi penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2020, 10–27.
- Jannah, K., & Pahlevi, T. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk Dan Surat Keluar Jurusan OTKP Di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1), 108–121.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n1.p108-121>
- Hetty J Tumurang, Francisca H Chandra. (2022). Teknologi Dan Pedagogi: Kahoot! Dan Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional, Pascasarjana S3 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta*, 16–21.
- Kuspiyah, H. R., Zulaikah, & Nuriah, A. L. (2021). Pendampingan Kelompok Belajar Bahasa Inggris di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(3), 2–6.

<http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>

- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Marryono Jamun, Y. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 1–136.
- Mulyadi, M. (2012). RISET DESAIN DALAM METODOLOGI PENELITIAN Mohammad Mulyadi (. *Studi Komunikasi Dan Media*, 16(1), 71–80.
- Permana, N. S. (2021). Implementasi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik. *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik*, 21(2), 128–135. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>
- Pratiwi, V. U., Astuti, P. I., Nurnaningsih, N., Arianti, A., & Setiyono, M. S. (2021). Pelatihan Penggunaan ‘Kahoot’ dalam Mengajar Reading Narrative bagi Siswa Kelas X SMA Veteran 1 Sukoharjo. *Jurnal Surya Masyarakat*, 3(2), 134. <https://doi.org/10.26714/jsm.3.2.2021.134-142>
- Sari, R. K., & Nurani, S. (2021). Quizizz atau Kahoot! Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(3), 78–86.
- Sugiyono. (2018). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Taringan, R. M. R. B. (2019). Pengaruh Sarana Dan Prasarana Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Kec. Tiga Binanga Tahun Ajaran 2018/2019. *Universitas Quality*, 4(80), 4.
- Widyasari, F. E. (2016). Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Multiple

Intelligences: Studi Kasus di Sekolah Internasional. *Jurnal Edutama*, 31–46.

Putri, Ameliya. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan

Media Kahot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMKN 1 Gedong Tataan.

<https://digilib.unila.ac.id/74003/>

SA Haritsah, A Fauziah, A Susanti (2020) Pembelajaran Autonomous Learning dengan Kahoot untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris. seminar.

<http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10849>