

DAFTAR PUSTAKA

- Aflisia, Noza, Asri Karolina, and Eka Yanuarti. "Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Untuk Meningkatkan Penguasaan Unsur Bahasa Arab." *Al-Muktamar As-Sanawi Li Al-Lughah Al-'Arabiyyah (MUSLA)* 1, no. 1 (January 21, 2020): 1–17.
- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Anggita, Zulfah. "Penggunaan Powtoon sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19." *Konfiks Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (March 12, 2021): 44–52.
<https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>.
- Apriliani, Sri Devi. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Pada Materi Himpunan." *Skripsi: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*, 2021.
- Arsyad, Azhar. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2017.
- Arumingtyas, Dessy Puspita. "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Pemasaran di SMK Kusuma Negara Kertosono" 08, no. 01 (2020).
- Astika, Ridha Yoni. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Powtoon Pada Materi SPLDV Kelas VIII." *Skripsi: UIN Raden Intan Lampung*, 2019.

- Bahar, Herwina, Dewi Setiyaningsih, Laily Nurmalia, and Linda Astriani. "Efektivitas Kahoot bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar." *Kacanegara Jurnal Pengabdian pada Masyarakat* 3, no. 2 (July 1, 2020). <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>.
- Budi, Bhakti Setya, and Abd Qohar. "Pengembangan Media Putaran Peluang pada Materi Peluang Kelas VIII." *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual* 6, no. 3 (August 31, 2021): 505. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i3.639>.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal Universitas Muhammadiyah Surabaya* 3, no. 1 (2019).
- Christiani, Natalia. "Modul Teknologi Pembelajaran: Kahoot." Sukabumi: Jejak Publisher, 2019.
- Damayanti, Nadhira Aisyah, and Retno Mustika Dewi. "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (June 14, 2021): 1647–59. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>.
- Darmaningtyas. *Pendidikan Yang Memiskinkan*. Malang: Intrans Publishing, 2015.
- Darmawan, Deni. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.
- Daryanto. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2016.

- Dewi, Cahya Kurnia. "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X." *Skripsi: UIN Raden Intan Lampung*, 2018.
- Dwi Fajarsih, Rahmani. *Peluang*. Klaten: Intan Pariwara, 2019.
- Faznur, Lutfi Syauki, and Aida Sumardi. "Aplikasi Kahoot sebagai Media dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Guru SMA di Sukabumi," 2020.
- Feriatna, Troynanda. "Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Peluang Untuk Siswa SMA Kelas X." *Jurnal Lemma* 4, no. 1 (November 28, 2017). <https://doi.org/10.22202/jl.2017.v4i1.2378>.
- Fitriyani, Nina. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Tunas Bangsa* 6, no. 1 (2019).
- Gunawan. "Alat Dan Media Pembelajaran Dalam Perspektif Tafsir Al-Misbah." *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam* 15, no. 1 (2022).
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya, 1994.
- Hamudiana Saski, Nabilah, and Tri Sudarwanto. "Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 9, no. 1 (2001).
- Hamzah, Amir. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif Dan Kualitatif Proses Dan Hasil*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.

- Hija, Alvia, Resy Nirawati, and Nindy Citroesmi Prihatiningtyas. "Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Peluang Kelas X MIPA." *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 1, no. 1 (March 1, 2016): 25. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.79>.
- Ilsa, Aulya, Farida F, and Mardiah Harun. "Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (December 15, 2020): 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643>.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lya Dewi, dkk, Anggraini. *Modul Pembuatan Video Kreatif: Premiere Pro, Canva, Dan Powtoon*. Sukabumi: Jejak Publisher, 2021.
- Majid, Abdul. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Margono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2014.
- Mashuri, Sufri. *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Deepublish, 2019.
- Muklis, Ngapiningsih, and Ana Yuni Astuti. *Buku Interaktif Matematika Kelas X Untuk SMA/MA/SMK/MAK*. Klaten: Intan Pariwara, 2022.
- Nawapuspita. "Respon Siswa Kelas XI Terhadap Materi Pengertian, Ruang Lingkup Dan Nilai-Nilai Pendidikan Kemuhammadiyah Di SMA Muhammadiyah 2 Pontianak Tahun Pelajaran 2016/2017." *Jurnal Pendidikan Islam: Tharbawi Khatulistiwa* 5, no. 1 (2019).

- Nelva Saputra, Hendra. "Analysis of Teachers and Students Responses to The Implementation of The Deductive Hypotheses Learning Cycle Model." *Jurnal Pedagogik* 06, no. 02 (2019).
- Neolaka, Amos, and Grace Amialia A. Neolaka. *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana, 2017.
- Noor, Muhammad. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2010.
- Nur Aidi, Muhammad, and Djuraidah Anik. *Pengantar Peluang*. Bogor: IPB Press, 2018.
- Oktavia, Ririn. "Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa." *Osfpreprints*, 2022.
- Permana, Natalis Sukma. "Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Pelajaran Pendidikan Agama Katolik." *JPAK: Jurnal Pendidikan Agama Katolik* 21, no. 2 (October 4, 2021): 128–35. <https://doi.org/10.34150/jpak.v21i2.334>.
- Permata, Amelia Filar, Sri Rezeki, and Sindi Amelia. "Pengembangan Alat Peraga Kotak Matriks Kelas XI SMK Hasanah Pekanbaru." *Aksiomatik: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* 7, no. 2 (2019).
- Ponce, Eva, Elaine Beirne, Andreas Wittke, Sandra Schön, John Kerr, Jaime Busquets, Ignacio Despujol, et al. "Using the ADDIE Model to Produce MOOCs: Experiences from the Oberred Project." Edited by Christoph Meinel, Thomas Staubitz, Stefanie Schweiger, Christian Friedl, Janine

- Kiers, Martin Ebner, Anja Lorenz, et al. *Universitätsverlag Potsdam Journal Beuth University of Applied Science Berlin, Germany*, 2021.
- Purba, Ramen A, and dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Rahmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Ramli, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012.
- Riyana, Cheppy. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI, 2007.
- Saputra, Dedi, and Arif Rafiqin. "Pembuatan Aplikasi Game Kuis 'Pontianak Punye' Berbasis Android," no. 2 (2017).
- Srimaryati, Deti. *Statistika Dan Peluang*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2021.
- Subkan, Aly, and Winarno Winarno. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika melalui Aplikasi Powtoon di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Miftahut Thulab Brambang Karangawen." *JIP Jurnal Ilmiah PGMI* 6, no. 2 (December 29, 2020): 178–94. <https://doi.org/10.19109/jip.v6i2.6129>.
- Sudarsono, Blasius. "Memahami Dokumentasi." *Jurnal Acarya Pustaka Pembelajar Pada Sigma Kappa Sigma Indonesia* 3, no. 1 (2017).
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Dan Pengembangan: Research and Development*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.

- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima, 2009.
- Tim Prosiding. “Pendidikan Berkualitas Membangun Daya Saing Bangsa Menuju Keunggulan Kompetitif.” Makassar: Badan Penerbit UNM, 2017.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. “Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) Dengan Penjelasannya.” Bandung: Citra Umbara, n.d.
- Viktoria Nini, Novia. “Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Pada Materi Sel Kelas X Di SMAN 1 Sandai Kabupaten Ketapang.” *Skripsi: Universitas Muhammadiyah Pontianak*, 2019.
- Wardana, Priangga Aditya. “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Internet Memanfaatkan Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah.” *Skripsi: Universitas Jember*, 2019.
- Widyastuti, E and Susiana. “Using the ADDIE Model to Develop Learning Material for Actuarial Mathematics.” *Journal of Physics: Conference Series* 1188 (March 2019): 012052. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>.

Yuanta, Friendha. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2019).