

REFERENCES

- Abdullah, Ridwan. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustini, K. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1): 62-78.
- Agustini, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran QR Code Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*. 9 (1): 1-10.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya
- Al Fajriyah, A., and Nugrahalia, M. (2020). Efektivitas Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi. *Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya Ke-VI 2020 Jurusan Biologi, Fmipa, Unimed*. 7 November 2020. Universitas Negeri Medan.
- Alfansyur, A., and Mariyani. 2019. Pemanfaatan Media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. 6(2). 208-216.
- Andiani, W., and Fitria, H. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa SD Negeri 103 Palembang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. Palembang: 15-16 Januari 2021. 162-181
- Ardiansah, Feri. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI Di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2 (1). 1-8
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan - Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astrid, F., Indrawan, R., and Kariadinata, R. (2020). Efektivitas Teknik Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi QR Code Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dan Kemandirian Belajar Siswa. *Pasundan Journal Of Mathematics Education Jurnal Pendidikan Matematika*. 9 (1), 1-11.
- Axelino., and Ahmad, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis QR Code Pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.

Journal of Basic Education Studies. 4 (1). 2584-2600

- Berutu, M.H., and Tambunan, M.I.H. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Se-Kota Stabat. *Jurnal Biokus*. 1 (2): 109-115.
- Bunyamin, A.C., Juita, D.R., Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Jurnal Kehumasan*. 3 (1): 43-50.
- Chania, Y., Haviz, M., & Sasmita, D. (2016). Hubungan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas X SMAN 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar. *Journal of Sainstek*. 8 (1): 77-84.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darmanto., Hari, Y., dan Hermawan, B. (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Nasional Teknik Informatika*. 4 (1): 1-6.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di Sma Negeri 1 Muncar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1 (2): 91-99.
- Friantini, R.H., and Winata R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*. 1(1): 6-11.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs Transformasi Pendidikan Abad 21*. Malang: Mei 2017. 96-102.
- Hapsari, K. R, Munari, H. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Masker terhadap Pernapasan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal NOE*. 4 (1): 45-53.
- I. Kahar, A. Pandi, R. Jalil, and A. Riswanto. 2022. Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Kaki Bagian Dalam, *Jurnal Mensana*. 7 (1). 1-11
- Inggriyani, F., Fazriyah, N., Hamdani, A. R., Purbasari, A. (2020). Pendampingan Model Pembelajaran Inovatif menggunakan Kahoot sebagai Digital Game Based Learning di KKG Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 1 (10): 59-64.
- Kartini, Ketut Sepdyana., and Putra, I Nyoman Tri Anindia. 2020. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. 4 (1). 12-19

- Kunsa'idah. (2021). Desain Video Pembelajaran Matematika dengan Aplikasi Microsoft Office Powerpoint. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*. 1(2): 95-110.
- Lestari, K. E., and Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Machfud, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Video Pembelajaran di SMP Negeri 2 Tarakan Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. 1 (3): 179-188.
- Nasution, M. (2011). *Metode research (Penelitian Ilmiah)*. Palangka Raya: Rajagrafindo.
- Nesi, M., and Akobiarek, A. (2018). Pengaruh Minat dan Penggunaan Metode Terhadap Hasil Belajar Ipa Biologi Kelas VII SMP Negeri 2 Jayapura. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*. 1(1): 80-94.
- Pahlifi, D.M., Nurcahyo, H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbantuan Android pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI IPA*. S2 Thesis. Program Pascasarjana.
- Parlindungan, D.P., Mahardika, G.P., Yulinar D. (2020). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah*. Jakarta: Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ.
- Pingge, H. D., and Wangid, M. N. (2016). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2 (1): 146-167.
- Pradja, B.P., Baist, A. Pamungkas, A.S. (2021). Pengembangan Alat Peraga Matematika Terintegrasi Qr Code Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika*. 14 (1): 1-11.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 3 (1): 42-47.
- Rakhmawati, E. (2016). Pengaruh Assessment For Learning Terhadap Kemampuan Berargumentasi Siswa Sekolah Menengah Atas. *Bio-Pedagogi*. 5 (1). 43-50.
- Ricardo., and Meilani, Rini Intansari. 2017. The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes. *Jurnal Pendidikan*

Manajemen Perkantoran. 2 (2). 188-201

- Rohmah, Omah Miftahur. 2019. Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa (Eksperimen Pada Sekolah Menengah Atas Negeri di Kabupaten Tangerang). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 2 (1). 39-49
- Saleh, Nurming., Saud Syukur., and Asnur, Muhammad Nur Ashar. 2018. Pemanfaatan QR-Code sebagai media pembelajaran Bahasa Asing pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Prosiding dari Seminar Nasional Dies Natalis UNM Ke 57*: 253-260.
- Sanaky, Hujair A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setiawati, Hayyu Desi. 2018. Pengaruh media game edukasi 'Kahoot!' terhadap hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 1 (4). 273-278
- Sirait, E.D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 6(1): 35-43.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Soewadji, J. (2012). *Pengantar Metodologi Peneletian*, Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Sriyadi., Sasi. F.A., Anggoro N.S. (2020). CATS (Catalog of Animal Tissue Structures) Modifikasi Atlas Histologi Berbasis Quick Response (QR) Code. *Seminar Nasional Biologi Dan Pembelajarannya Ke-VI 2020 Jurusan Biologi, Fmipa, Unimed*. 7 November 2020, Universitas Negeri Medan.
- Sudjana, N. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sururoh, L. 2020. Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran dan Evaluasi Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pancasila Universitas PGRI Palembang*: 496-506.
- Susanti, E. T., and Amelia, M. (2021). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media

Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi Covid-19. *UJMES*. 6 (02): 015-018.

Utami, N., Khairuddin., Mahrus. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Penggunaan Media Video Dengan Media Powerpoint Melalui Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) di SMAN 3 Mataram Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 5 (2): 96 – 101.

Wedyawati, N. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi *Kahoot!!* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9 (1): 22-27.

Wisada, P.D, Sudarma, I.K., Yuda A.I.W.I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*. 3 (3): 140-146.

Yendrita, Y.S., (2019). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*. 2 (1): 26-32.

Yudianto, Arif. 2017. Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding dari Seminar Nasional Pendidikan*: 234-237

