

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Ade, S. M. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif*.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *Orbita: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135-137.
- Arifah, F. A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Siswa Sma Kelas X Dalam Materi Virus* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* . Jakarta: PT.Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. (2007). *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Asrori, A. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*.
- Bintari, S. H., & Martuti, N. K. T. (2012). Pembelajaran Materi Virus Menggunakan Media Kartu Bergambar Di Sma Negeri 2 Wonosobo. *Journal Of Biology Education*, 1(2).
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43-50.
- Campbell, N. A. & J. B. Reece. (2010). 3. *Biologi*, Edisi Kedelapan Jilid 3 Terjemahan: Damaring Tyas Wulandari. Jakarta: Erlangga.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172-186.
- Erwinsyah, A. (2016). Pengelolaan Pembelajaran Sebagai Salah Satu Teknologi Dalam Pembelajaran. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 80-94.
- Fitriansyah, A. d. (2017). *Teknologi Media Pembelajaran*. Jakarta: Herya Media.
- Hardani (2020) *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* .Yogyakarta: CV.Pustaka Ilmu Grup
- Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2020). *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi*.

- Hasan, M., Milawati, M. P. I., Darodjat, M. P. I. D., & Khairani, M. A. I. D. T. (2021). *Media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group.
- Hasibuan, I. (2015). Hasil belajar siswa pada materi bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh tahun pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang*, 4(1).
- Hermanto.(2016). The Influence Of Financial Condition, Size Company, And Reputation Auditor The Previous Year On Audit Opinion Going Concern. *Jurnal Ilmu Dan Riset Akuntans*
- Huda, M. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ihsan, B. (2021). *Dasar-Dasar Mikrobiologi*. Insan Cendekia Mandiri.
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh media Kahoot dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *JIEET (Journal of Information Engineering and Educational Technology)*, 3(1), 46-50.
- Indrawan, F. Y., Irawan, E., Sayekti, T., & Muna, I. A. (2021). Efektivitas Metode Pembelajaran Jigsaw Daring Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Smp. *Jurnal Tadris Ipa Indonesia*, 1(3), 259-268.
- Isjoni. (2011). *Cooperative learning: Mengembangkan kemampuan belajar berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Istifarini, S. H., & Martuti, N. K. T. (2012). Pembelajaran materi virus menggunakan media kartu bergambar di SMA Negeri 2 Wonosobo. *Journal of Biology Education*, 1(2).
- 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.
- Jufri, W. (2013). Belajar dan pembelajaran sains. *Bandung: Pustaka Reka Cipta*.
- Kereh, K. E., Yalindua, A., Rompas, C. F., & Kawuwung, F. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw (Model Tim Ahli) pada Materi Virus Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 2 Langowan. *JSPB BIOEDUSAINS*, 2(1), 9-16.
- Khomsah, A. F., & Imron, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Kolaborasi Metode Questioning Dan Media Kahoot. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 5(1), 99-118.
- Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2018). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika)*, 4(2), 53-58
- Kristianto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya

- Lime. (2018). Pemanfaatan Media Kahoot Pada Proses Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Kerja sama Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii-I Smp Negeri 5 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Fakultas Ilmu Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Medan: Medan
- Lubis, A. (2012). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Materi Pokok Gerak Lurus Di Kelas X Sma Swasta Uisu Medan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 27-32.
- Mahananingtyas, E. (2018). Pendekatan Konstruksi Sosial Dalam Peningkatan Hasil Belajar IPS Di SD Kelas IV. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 6 (1), 34-44.
- Marlina, Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Guided Discovery Dalam Materi Kerja Sama Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 133 Halmahera Selatan. *Jurnal Pendas (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1), 53-60.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Murwani, S. (2015). *Dasar-Dasar Mikrobiologi Veteriner*. Universitas Brawijaya Press.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra* (Pp. 99-104).
- Ntjalama, K. M., & Murdiyanto, T. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Kahoot! Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sman 4 Bekasi. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 2(2), 13-20.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*.
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290-306.
- Pratiwi, H. R., Juhanda, A., & Setiono, S. (2020). Analysis Of Student Collaboration Skills Through Peer Assessment Of The Respiratory System Concept. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 110-121.
- Purwanto, N. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya
- Purwanty, R., & Fredy, F. (2020). Pemanfaatan Media Kahoot. It Dalam Pembelajaran Group Investigation Ditinjau Dari Kerja sama Mahasiswa. *Musamus Journal Of Primary Education*, 2(2), 113-118.
- Retnaningrum, E., Darmasiwi, S., Siregar, A.R. (2016). *Bahan Ajar Mikrobiologi*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.

- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusydiyah, E. F. (2019). *Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0*.
- Sari, S., & Wijayanti, A. (2017). Talking Stick: Hasil Belajar Ipa Dan Kemampuan Kerja sama Siswa. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 1(2).
- Sudana, I. P. A., & Wesnawa, I. G. A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 1-8.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sulistiyawati, W. S., Sholikhin, R. S., Afifah, D. S. N., & Listiawan, T. L. (2021). Peranan Game Edukasi Kahoot! Dalam Menunjang Pembelajaran Matematika. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(1), 56-57.
- Suprobowati, O. H & I Kurniati, I. (2018). *Bahan Ajar TLM Virologi*. Jakarta: BPSDMK Kemenkes RI
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya)*.
- Taufiqurrahman, Y. S. (2021). *Mikrobiologi Dasar*. Bandung: LP2M UIN SGD Bandung
- Trilling, Bernie and Fadel, Charles. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, John Wiley & Sons.
- Ulimaz, A., & Agustina, D. K. (2020). Respon Mahasiswa Vokasi Terhadap Pembelajaran Dengan Kahoot Pada Materi Parameter Limbah Cair. In *Senaster" Seminar Nasional Riset Teknologi Terapan"* (Vol. 1, No. 1).
- Utami, A. K. Z., & Hamdun, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Man 4 Kebumen. *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, 5(1), 20-31.
- Wardana, S., & Sagoro, E. M. (2019). Implementasi Gamifikasi Berbantu Media Kahoot Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar, Motivasi Belajar, Dan Hasil Belajar Jurnal Penyesuaian Siswa Kelas X Akuntansi 3 Di Smk Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(2), 46-57.

- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1), 53-57.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yusra, R., & Jamaris, J. (2021). Pelaksanaan Kerja sama Peserta Didik Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Di Smpn 16 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 327-33



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY