

DAFTAR PUSTAKA

- A. M, Sardiman (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja
- Alfansyur. A., & Mariyani. (2019). Pemanfaatan media Berbasis ICT “Kahoot” dalam Pembelajaran PPKN untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*. 6(2). 208-2016.
- Alhusin, Syahri, 2003. *Aplikasi Statistik Dengan SPSS 10 For Windows*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu
- Arikunto. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Penabur*.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran, edisi 1*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asnawir & M. Bayirudin Usman. (2002). *Media Pengajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Bahar, H., D. Setiyaningsih., L. Nurmalia., & L. Astriani. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 3(2). 155-162.
- Baker, R. S., D’Mello, S. K., Rodrigo, M. M. T., Graesser, A. C. (2010). Better to be frustrated than bored: The incidence, persistence, and impact of learners’ cognitive-affective states during interactions with three different computer-based learning environments. *International Journal Human-Computer Studies*. 68(4). 223-241.
- Barnes, R. (2017). Kahoot! In the classroom: Student engagement technique. *Nurse Educator*. 42(6). 1.
- Berutu, M.H.A., Tambunan, M.I.H. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*. 1(2). 109-115.
- Bunyamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Gunahumas Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan. *Gunahumas Jurnal Kehumasan*. 3(1).43–50.
- Campbell, N. A & Jane B. Reece. (2012). *Biology Edisi 8 Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Camslon J.R., Skofronik, J, G dan G.rant, R.M. (2006). *Fisika Tubuh Manusia, Edisi 2*. Jakarta: EGC

- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Darmawan, Akhmad. (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.
- Daryanes, F., Ririen, D. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi pada Mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*. 3(2).172-186.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dellos, Ryan. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. 12(4). 49-52.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fajriyyah, A., A., Nugrahalia, M. (2020). Efektivitas Aplikasi Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Kognitif Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pelita Pendidikan*. 8(4). 224-229.
- Fauzan, Rikza. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berpikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1). 254-262.
- Febriana, Rina. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Febriyanti, C., Seruni. (2014). Peran Minat dan Interaksi Siswa Dengan Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 4(3). 245-354.
- Grafindo.
- Graham, K. (2015). TechMatters: Getting into Kahoot!(s): Exploring a Game-Based Learning System to Enhance Student Learning. *LOEX Quarterly*. 42(3). 6-7.
- Gunawan, Kustiani, L., Hariani L.S (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS*.12(1). 14-22.
- Hamalik, Oemar. (2010). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hamzah, Nina, L. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hanafy, M.S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*. Vol. 17 (1): 66-79.

- Hasyim, M., A., B., & Iqbal, M., H., T. (2018). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*. 1(2). 109-115.
- Iaremenko, N.V. (2017). Enchancing English Language Learners' Motivaion Through Online Games. *Information Technologies and Learning Tools*. 59(3). 126-133.
- Irnaningtyas. (2013). *Biologi untuk SMA/ MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Irwan, I., Luthfi, Z.F., Waldi, Atri. (2019). Efektifitas Penggunaan *Kahoot* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using *Kahoot* To Improve Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan*. Vol 8 (1). 95-104.
- Ismail, M. A., Mohammad, J. A. M. (2017). Kahoot: A Promising Tool for Formative Assessment in Medical Education. *Education in Medicine Journal*. 9(2). 19-26.
- Jones, Serena, M., Katyal, Priya., Xie, Xuan., Nicolas, M.P., Leung, E.M., Noland, D.M, & Montclare, J.K. (2019). A '*KAHOOT!*' Approach: TheEffectiveness of Game-Based Learning for an Advanced Placement Biology Class. *Stimulation & Gaming*. 50(6). 832-847.
- Kudri, A., & Maisharoh. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Kahoot* Berbasis *Game Based Learning* terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(6).
- Lestari, K. & Mokhammad, R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Adit.
- Licorish, S.A., Owen, H.E., Daniel, B., & George, J.L. (2018). Students' perception of *Kahoot!*'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enchanced Learning*. 13(9). 1-23.
- Loekmono, J., T. 1985. *Bimbingan bagi Anak Remaja yang bermasalah*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Mahirah, B. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Idaarah*. 1(2). 257-267.
- Mansyur. (2009). *Asesmen Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta; Multi Presindo.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi *Kahoot!* Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI*. 9(1). 22-38.
- Plump, C. M. & LaRosa, J. (2017). Using *Kahoot!* in the Classroom to Create Engagement and Active Learning: A Game-Based Technology Solution for elearning Novices. *Management Teaching Review*.2(2). 151-158.

- Prawirohartono, Slamet. (2016). *Konsep dan Penerapan Biologi SMA/MA Kelas XI Kelompok Peminatan MIPA*. Jakarta: Bumi Aksara
- Prieto, M.C., Orcos, L., P., Jesús, B., T., & Francisco, J., M., L. (2019). Student Assesment of the Use of Kahoot in the Learning Process of Science and Mathematics. *Journal Education Sciences*. 9(55). 1-13.
- Purwono, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*. Vol.2 (2): 127-144.
- Putri, K., Djaja, S., Suyadi, B., (2017). Pengaruh Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 11(1). 67-74.
- Rachmawati, F., Urifah, Nurul., Wijayati, A. (2009). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI Program IPA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ren & Wagner. (2016). Kahoot!. *The Electronic Journal of English as a Second Language*. 20(2).1-10.
- Rukajat, A. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sabandar. G. N. C. (2018). Kahoot!: Bring the Fun Into the Classroom. *Indonesian Journal of Informatics Education*. 2(2). 127-134.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Grasindo
- Setemen, K. (2010). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 43(3). 207-214.
- Setiawati, H.D., Sihkabuden, Adi, E.P. (2018). Pengaruh Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI di SMAN 1 Blitar. *JKTP*. 1(4). 27-278.
- Sibel, Halise. (2018). Implementation of the Digital Assessment Tool 'Kahoot!' in Elementary School. *International Technology and Education Journal*. 2(1). 9-20.
- Sirait, Erlando, D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*. 6(1). 35-43.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sudjana, N., dan Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujidono, A. (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suryabrata, S. (2026). *Psikologi Kepribadian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Susanti, S. (2017). Fun Activities in Teaching English by Using Kahoot!. 2nd International Seminar on Education 2017 Empowering Local Wisdom on Education for Global Issue.
- Suwarno. (2007). *Panduan Belajar Biologi XI Untuk SMA & MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wang, A.I. & Tahir, Rabail. (2020). The effect using Kahoot! for learning- A literature review. *Journal Computers & education*. 149. 1-22.
- Wardiana, U. (2005). *Psikologi Umum*. Jakarta: Bina Ilmu.
- Wichadee, S., & Pattanapichet, F. (2018). Enhancement Of Performance And Motivation Through Application Of Digital Games in an English Language Class. *Teaching English with Technology*. 18(1). 77-92.
- Widayati, S., Rochmah, S. N., & Zubedi. (2009). *Biologi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wigati, Sri. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 8(3). 457-464.
- Winkel, W.S. (1983). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Yoto, S. (2011). *Manajemen Pembelajaran*. Malang: Yanizar Group.
- Yusa, & Maniam, M. B. S. (2016). *Buku Siswa Aktif dan kreatif Belajar Biologi untuk Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah Kelas XI Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam*. Bandung: Grafindo Media Pratama