

## DAFTAR PUSTAKA

- Amarila, R.S., Habibah, N.A. & Widiyatmoko, A. (2014). Pengembangan Alat Evaluasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Terpadu Model Webbed Tema Lingkungan. *Unnes Science Education Journal*. 3(2). 563-569.
- Arifin, F. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Di Stiabi Riyadul'ulum. *In Prosiding Seminar Nasional Ahlimedia*. 1 (1). 8-18.
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi V*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2005). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi Revisi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asiyah., Topano, A. & Walid, A. (2020). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa SMA dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran Guided Note Taking (GNT). *Jurnal Muara Pendidikan*. 5(2). 742-751
- Asrul., R. Ananda. & Rosnita. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Ciptapustaka Media.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network “Edmodo” dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif di Prodi PTM JPTK UNS. *JIPTEK*. 4(2). 99-105.
- Bahar, H., Setyaningsih, D., Nurmalia, L. & Linda, A. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. 3(2). 155-162
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. 8(1). 31-43.
- Chaiyo, Y. & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*. 178–182. doi: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957.
- Cholily, Y.M., Putri, W.T. & Kusgiarohmah, P.A. (2019). Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. Makalah presentasi pada *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M) 2019*. Malang: Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Malang.

- Correia, M. & Santos, R. (2017). Game-based learning: The use of Kahoot in teacher education. 2017 *International Symposium on Computers in Education (SIIE)*. 1-4. doi: 10.1109/SIIE.2017.8259670
- Covili, J. & Provenzano, N. (2015). *Classroom in the Cloud: Innovative Ideas for Higher Level Learning* (1st Ed). New York: SAGE Publications.
- Dalyono, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMA Negeri 1 Muncar. *EduTech: 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. <http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.9283>
- Depdikbud. (1997). *Pembinaan Minat Baca, Materi Sajian*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdikbud RI.
- Dewi, C.K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. *Skripsi S1*. Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
- Dewi, E.P., Suyatna, A., Abdurrahman. & Ertikanto, C. (2017). Efektivitas Modul dengan Model Inkuiri untuk Menumbuhkan Keterampilan Proses Sains Siswa pada Materi Kalor. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. 2(2). 105-110. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.1901>
- Diastuti, R. (2009). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Dinni, H.N. (2018). HOTS ( High Order Thinking Skills ) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika 2018* (h. 170-176). Semarang: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang.
- Djulia, E., Sriadhi, Matondang, Z. & Simarmata, J. (2021). Pengembangan Perangkat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Menggunakan *Google form* dan Kahoot Untuk Membangun Kompetensi Pedagogi Calon Guru IPA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(1). 16-23.
- Fathurrohman, M. & Sulistyorini. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Fathussyaadah, E. & Ratnasari, Y. (2019). Pengaruh Stress Kerja dan Kompensasi Terhadap Kinerja Karyawan di Koperasi Karya Usaha Mandiri Syariah Cabang Sukabumi. *Jurnal Ekonomak*. 5(2). 16-35.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.It Sebagai Enrichment Kemampuan Berpikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. 2(1). 254-262. Banten: FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Ferdinand, P.F. & Ariebowo, M. (2009). *Praktis Belajar Biologi untuk Kelas XI SMA/MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Firmansyah, R., Mawardi, A. & Riandi, M.U. (2009). *Mudah dan Aktif Belajar Biologi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Gilchrist, A. (2016). *Industry 4.0: The Industrial Internet of Things*. Nonthaburt: Apress Media.
- Hamalik, O. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Angkasa
- Hanum, E.L., Purwianingsih, W., Atikah T., Herlina, I., Yani, R. & Peniasiani, D. (2009). *Biologi 2 : Kelas XI SMA dan MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hendriana, H. & Soemarmo, U. (2014). *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Husna, N. & Suryana, B. (2017). *Metodologi Penelitian dan Statistik*. Jakarta: Kementerian Kesehatan Republik Indonesia.
- Irwan. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Journal of CivicEducation*. 2(1). 126-140.
- Iwamoto, D.H., Hargis, J., Taitano, E.J. & Vuong, K. (2017). Analyzing The Efficacy of The Testing Effect Using Kahoot™ On Student Performance. *Turkish Online Journal Of Distance Education-TOJDE*. 18(2): 80-94.
- Jihad, A. & Abdul, H. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Multi Press
- Kudri, Al. & Maisharoh. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Berbasis Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(6). 4628-4636.
- Lestari, E.S. & Kistinnah, I. (2009). *Biologi Makhluk Hidup dan Lingkungannya*. Jakarta. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Liao, Y., Loures, E.R., Deschamps, F., Brezinski, G. & Venancio, A. (2018). The Impact of The Fourth Industrial Revolution: a Cross-Country/Region Comparison. *Production Produção*, 28 . 1-18. doi: 10.1590/0103-6513.20180061
- Mahfud, S. (2001). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Menteri Pendidikan. (2020). *Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID- 19)*.
- Meltzer, D. E. (2002). The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic *pretest* scores. *American Journal of Physics*. 70(12). 1259-1268.
- Mohammad, M. M. & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. 7(3). 1194-1198. doi: 10.31949/educatio.v7i3.1324
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. 5(2): 53-77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Studi Keislaman*. 4(1). 91-104.

- Narbuko, C. & Achmadi, A. (2009). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 9(1). 22-27.
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1): 128-135. doi:10.17509/jpm.v1i1.3264
- Purnomo, Sudjino, Trijoko, & Hadisusanto, S. (2009). *Biologi Kelas XI untuk SMA dan MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Putri, V.V.E. & Asrori, M.A.R. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning Dengan Media Aplikasi Kahoot.It Untuk Peningkatan Interaksi Pembelajaran. *INSPIRASI : JURNAL ILMU-ILMU SOSIAL*. 16(2): 141-150. <https://doi.org/10.29100/insp.v16i2.1430.g665>
- Rachmawati, F., Urifah, N. & Wijayati, A. (2009). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI Program IPA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Ratminingsih, M. N. (2010). Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. *PRASI*. 6(11): 30-40.
- Ratnawulan, E. & Rusdiana, H.A. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. Cologny: World Economic Forum.
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2017*. Sukabumi: FKIP Universitas Muhammadiyah Sukabumi.
- Sherwood, L. (2010). *Human Physiology: From Cells to Systems*. USA: Brooks/Cole Cengage Learning.
- Siyoto, S. & Sodik, A. M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sriana, W., Rahmiati & Izwerni. (2013). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *E-Journal Home Economic and Tourism*. 2(1): 1-14.
- Sudjana, N. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2001). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjoko. (2001). *Membantu Siswa Belajar IPA*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Supriyanto, A. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Suwarno. (2009). *Panduan Pembelajaran Biologi untuk SMA & MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Suyono. (2015). *Analisis Regresi untuk Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Taryono, E. (2018). Pengembangan PT Menuju Era Revolusi Industri 4.0: Tantangan & Harapan melalui Peningkatan Perlindungan Kekayaan Intelektual. *Forum Grup Discussion Pengembangan Sumber Daya Manusia Dalam Rangka Perolehan Program Penguatan Centra HKI*. Bangkalan: STKIP PGRI Bangkalan Madura.
- Tetep. (2016). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Sosial Siswa Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Dan IPS Dalam Konteks Perpektif Global. *Jurnal PETIK*. 2(2): 35-46.
- Thaariq, S.M.H. (2020). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Siswa Biologi Pada Materi Organ Pada Tumbuhan Melalui Penerapan Antara Metode Audio Visual Dengan Model STAD Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Meureubo. *GENTA MULIA*. 11(1): 107-108.
- Wigati, S. (2019). Penggunaan Media Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Dan Minat Belajar Matematika. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. 8(3): 457-464. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i3.2445>
- Yogga, M.M. & Tetep. (2018). Implementation Of Kahoot Application To Improving Of Interest of Civic Education Learning (Experimental Research In Class XI Of SMA Negeri 1 Garut). *Journal Civics & Social Studies*. 2(1). 75-91.
- Young, L.E. & Paterson, B.L. (2007). *Teaching Nursing: Developing a Student-Centered Learning Environment*. Philladelphia: Lippincott Williams & Wilkins.