

## DAFTAR PUSTAKA

- Amirono, & Daryanto. (2016). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Grava Media.
- Archambault, J., Burch, T., Crofton, M., & McClure, A. (2008). The Effects of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic Problem Solving Techniques. *Arizona State University*, 1–55.
- Arikunto, & Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja grafindo persada*, 36(1), 9–34.
- Campbell, Neil, & Reece, J. (2008). *Campbell jilid 8*. Jakarta: Erlangga.
- Campbell, Reece, J.B, Urry, L.A, S.A, W., P.V, M., & R.B, J. (2010). *Biologi ninth edition*. United States of America: Pearson.
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. *2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017*, 178–182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Chaudhry, R., & Bordoni, B. (2021). *Anatomy, Thorax, Lungs*. StatPearls.
- Çimer, A. (2012). *What makes biology learning difficult and effective : S tudents ' views*. 7(3), 61–71. <https://doi.org/10.5897/ERR11.205>
- Correia, M., & Santos, R. (2017). Game-Based Learning: The Use of Kahoot in Teacher Education. *International Symposium on Computers in Education, SIIE 2017*, 2018(September 2021), 1–4. <https://doi.org/10.1109/SIIE.2017.8259670>
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran : peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Davies, P., & Grace, M. (2014). How important is the assessment of practical work? An opinion piece on the new biology A-level from BERG. *Journal of Biological Education*, 48(4), 176–178. <https://doi.org/10.1080/00219266.2014.956483>

- Dewi, & Rosi, P. (2017). *Biologi untuk SMA*. Sukoharjo: Cv Graha Printama Selaras.
- Dian, R. (2016). Pergeseran Paradigma Pembelajaran Pada Pendidikan Tinggi. *Jurnal Petik*, 2(1), 1–7.
- Dimas Virgiawan, M., Marlini, S., & Studi Pendidikan Matematika, P. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29–42.
- Dimiyati dan Mudjino. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fatmawati. (2021). Pengaruh Penerapan Media Kuis Berbasis Kahoot Terhadap Minat Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Atas Budi Luhur Pangkalan Kresik. *Skripsi*.
- Fauzan, R. (2019). Pemanfaatan Gamification Kahoot.it Sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 256–257.
- Fauzi, A., & Mitalistiani, M. (2018). High School Biology Topics That Perceived Difficult By Undergraduate Students. *Didaktia Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v2i2.1242>
- Guyton, & Hall. (2016). *Textbook of Medical Physiologi*. Elsevier, Inc.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardiarto, & Mangunnegoro. (2015). Diagnosis dan Penatalaksana Asma. *Jurnal Resoirologi Indonesia*, 15 (3), 113–119.
- Hariyatmi, H., Fildzah, A. T., & ... (2021). Kecenderungan Profil Soal Ulangan Harian Biologi SMA Semester Genap TA 2019/2020 Ditinjau dari Perspektif HOTS. *Seminar Nasional Pendidikan Biologi dan Saintek, 2016*, 191–205. <https://proceedings.ums.ac.id/index.php/snpbs/article/view/33>
- Henno, I., & Reiska, P. (2008). Using concept mapping as assessment tool in school biology. *Proceedings of the 3rd International Conference on Concept Mapping.*, 3(1), 86–95.

- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1), 46–50. <https://doi.org/10.26740/jieet.v3n1.p46-50>
- Indriani, T., Suyatna, A., & Ertikano, C. (2015). PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF TIPE TRUE/FALSE UNTUK MELATIH KEMAMPUAN EKSPLORASI FENOMENA FISIKA. 4(1), 74–79.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- 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*, 18(2), 80–93. <https://doi.org/10.17718/tojde.306561>
- Kurnia, I. W. S., & Wulandari, R. (2020). Analisis kemampuan kognitif dalam pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 3(2), 145–152.
- Kustandi, C. B. S. (2011). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- 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 Enhanced Learning*, 13(9), 1–24.
- Lihacova, I. (2018). *EVALUATION OF SKIN ONCOLOGIC PATHOLOGIES BY MULTISPECTRAL Ilze Ļihačova EVALUATION OF SKIN ONCOLOGIC Submitted for the Doctoral Degree in Physics Subfield of Medical Physics (Nomor July 2015)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12585.70242>
- Luzyawati, L., & Hidayah, H. (2019). Profil Miskonsepsi Siswa dalam Materi

- Sistem Ekskresi melalui Penugasan Peta Konsep. *Jurnal Biologi and Pendidikan Biologi, Volume 3*,.
- Maulina, M. (2018). Zat-Zat yang Mempengaruhi Histopatologi Hepar. *Unimal Press, 49*, 1.
- Munthe, E. (n.d.). *PENTINGNYA PENGUASAAN IPTEK BAGI GURU DI*. 443–448.
- Nisa Omar, N. (2017). the Effectiveness of Kahoot Application Towards Students' Good Feedback Practice. *PEOPLE: International Journal of Social Sciences, 3*(2), 2551–2562. <https://doi.org/10.20319/pijss.2017.32.25512562>
- Pearce, C. E. (2009). *Anatomi dan fisiologi untuk paramedis*. Jakarta:Gramedia Pustaka Utama.
- Pearce, C. E. (2011). *Anatomi dan fisiologi untuk paramedis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- 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. <https://doi.org/10.1177/2379298116689783>
- Raida, S. A. (2018). Identifikasi Materi Biologi SMA Sulit Menurut Pandangan Siswa dan Guru SMA se-Kota Salatiga. *Journal of Biology Education, 1*(2), 209–222.
- Rosa, F. O. (2017). Eksplorasi Kemampuan Kognitif Siswa Terhadap Kemampuan Memprediksi, Mengobservasi dan Menjelaskan Ditinjau dari Gender. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro, 5*(2), 111–118.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran tematik terpadu teori , praktek, dan penilaian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sakdah, M. S., Prastowo, A., & Anas, N. (2022). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4 . 0. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume, 4*(1), 487–497.

- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sardirman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarpini, R. (2017). *Anatomi dan fisiologi tubuh manusia : untuk paramedis / dr. Rusbandi Sarpini*. Bogor : JKPNPNA ind In Media, 2017 CB-D.13 2018-3208 ©2017.
- Setyanta, B. A., & Murwaningtyas, C. E. (2013). *Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Smp Kanisius Kalasan Tahun Pelajaran 2012 / 2013. November 2012*, 978–979.
- Sinaga, I. T. D., Rahan, N. W. S., & Azahari, A. R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal of Environment and Management*, 3(1), 55–61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Slameto. (2005). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinarbaru Algensido Offset.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. In *Metode Penelitian Pendidikan (3 ed.)*. Alfabeta:Bandung.
- Suharsono, A. (2020). The Use of Quizizz and Kahoot! in the Training for

- Millennial Generation. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 4(2), 332–342.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.24071/ijiet.v4i2.2399>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutanto, P. (2011). *Direktorat pembinaan sekolah menengah atas direktorat jenderal pendidikan menengah kementerian pendidikan dan kebudayaan tahun 2011*.
- Triningsing, E. (2018). *Pengaruh Pemberian Reward dan Punshment dengan menggunakan Model pembelajaran Kooperatif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 13 Makassar*. UIN ALAUDDIN MAKASSAR.
- Utomo, M. C. C., Putra, M. G. L., & Prambudi, D. A. (2021). Perbandingan Fitur Pada Platform Kuis Terpopuler. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1), 38. <https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2596>
- Wartiningsih, D. A. (2018). *Pengaruh Meaningful Learning Ausubel terhadap Motivasi Belajar Tematik Bagi Siswa Kelas V SDN Bareng 3 Malang* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/11848>
- Wedyawati, N. (2018). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 9(1).
- Widodo, A. (2005). Taksonomi Tujuan Pembelajaran. *Didaktis*, 4(2), 61–69.
- Widodo, A. (2006). Revisi Taksonomi Bloom dan Pengembangan Butir Soal. *Buletin Puspendik*, 3(2), 18–26.
- Wijaya, A. N. (2021). *Korelasi Antara Kecerdasan Naturalis dengan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Biologi*. Universitas Siliwangi.