

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, Patricia A., and Peter Adler. 1994. "Observational Techniques." Pp. 378–92 in *Handbook of Qualitative Research*, edited by K. N. Denzin and Y. S. Lincoln. Thousand Oaks: Sage Publications, Inc.
- Adwiyah, Rana Siti Rabiatur, Heni Wulandari, and Muhammad Thariq Aziz. 2024. "Efektivitas Penggunaan Quizizz Dan Kahoot Sebagai Media Penilaian Di SMPN 3 Warungkiara Satu Atap." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7(4):13242–49.
- Afrokhah, Fiza. 2012. "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Cycle 5-E (Engagement, Exploration, Explanation, Elaboration, Evaluation) Pada Pokok Bahasan Himpunan Kelas VII Semester Genap MTs Uswatun Hasanah Mangkang Semarang Tahun Pelajaran 2011/2012." *Undergraduate (S1) Thesis, IAIN Walisongo*.
- Agraini, T. Rahmilia, Adisty Akhoma Ummah, Ambiyar Ambiyar, and Mahesi Agni Zaus. 2024. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Akuntansi Smk Negeri 1 Singingi Hilir." *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)* 7(3):7985–90.
- Alam, Md Afroz. 2023. "From Teacher-Centered to Student-Centered Learning: The Role of Constructivism and Connectivism in Pedagogical Transformation." *Journal of Education* 11(2):154–67.
- Alpin, Andrew. 2024. "Discoverwildscience." Retrieved October 15, 2024 (<https://discoverwildscience.com/impact-plastic-pollution-1-239245/>).
- Amalia, Rahmi, and Fauziah Syamsi. 2024. "Pengaruh Media Evaluasi Berbantu Aplikasi Kahoot! Terhadap Efikasi Diri Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Di SMA Muhammadiyah 1 Batam." *SIMBIOSA* 13(July):36–45. doi: 10.33373/simbiosa.v13i1.6747.
- Amrin, Sayful. 2024. "Efektivitas Lesson Study Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Di SMA Mutmainah." *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan* 5(4):1714–19.
- Amrina, Zulfa. 2022. *Evaluasi Pendidikan*. Padang: LPPM Universitas Bung Hatta.
- Anderson, Lorin W., David R. Krathwohl, Peter W. Airasian, Kathleen A. Cruikshank, Paul R. Pintrich, James Rath, and Merlin C. Wittrock. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Abridged. New York: Longman Inc.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. 2nd ed. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyandi, Muhamad Yogi, Yulianti Pratama, and Lina Apriyanti. 2019.

- “Perencanaan Sistem Pewadahan Dan Pengumpulan Sampah Rumah Tangga Di Bantaran Sungai Cikapundung Kota Bandung.” *Serambi Engineering* IV:638–48.
- Asrori. 2020. *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. 1st ed. CV. Pena Persada.
- Baba, Takuya, Masami Isoda, Max Stephens, Yutaka Ohara, Takeshi Miyakawa, Shizumi Shimizu, Kazuyoshi Okubo, and Abraham Arcavi. 2007. *Japanese Lesson Study in Mathematics: Its Impact, Diversity and Potential for Educational Improvement*. London: World Scientific.
- Bloom, Benjamin S. 1983. *Taxonomy of Education Objectives : Cognitive Domain*. Newyork: Longman Inc.
- Cahayu, Sri Anika, Upik Yelianti, Asrial Asrial, Ervan Johan Wicaksana, and Revny Nataliya. 2024. “Efektivitas Problem Based Learning Berbasis Game Gurita Point Dengan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Siswa SMP.” *BIODIK* 10(1):80–88.
- Chiu, Thomas K. F. 2022. “Applying the Self-Determination Theory (SDT) to Explain Student Engagement in Online Learning during the COVID-19 Pandemic.” *Journal of Research on Technology in Education* 54(sup1):S14–30. doi: 10.1080/15391523.2021.1891998.
- Daryanes, Febblina, and Deci Ririen. 2020. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Alat Evaluasi Pada Mahasiswa.” *Journal of Natural Science and Integration* 3(2):172–86.
- Datu, Almi Ranti, Hetty Julita Tumurang, and Juliana Margareta Sumilat. 2022. “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Tengah Pandemi Covid-19.” *Jurnal Basicedu* 6(2):1959–65.
- Deguchi, Atsushi, Chiaki Hirai, Hideyuki Matsuoka, Taku Nakano, Kohei Oshima, Mitsuharu Tai, and Shigeyuki Tani. 2020. “What Is Society 5.0? BT - Society 5.0: A People-Centric Super-Smart Society.” Pp. 1–23 in. Singapore: Springer Singapore.
- Dewata, Indang, and Yun Hendri Danhas. 2018. *Pencemaran Lingkungan*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Diarini, I. Gusti Ayu Agung Sinta, Maria Fransicca Br Ginting Ginting, and I. Wayan Suryanto. 2020. “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Melalui Pembelajaran Daring Untuk Mengetahui Kemampuan Berfikir Kritis Dan Hasil Belajar.” *Ganaya : Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 3(2):253–65.
- Duchesne, Sue, and Anne Mcmaugh. 2016. *Educational Psychology for Learning and Teaching*. 5th ed. Cengage Learning Australia.
- Fathonah, Ana Kurniawati, Tarzan Purnomo, and Isnawati. 2024. “Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Pada Mapel Biologi Kelas X MAN 2

- Sleman Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL).” *Mayadani* 5(1):48–51.
- Febriana, Rina. 2019. *Evaluasi Pembelajaran*. 1st ed. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fernandez, Clea, and Makoto Yoshida. 2004. *Lesson Study : A Japanese Approach to Improving Mathematics Teaching and Learning*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fiani, Nur Irma, Mohammad Ahsanuddin, and Romyi Morhi. 2021. “The Effectiveness of Using Kahoot ! Application as An Evaluation Tool in Arabic Vocabulary Learning at Madrasah.” *Izdihar : Journal of Arabic Language Teaching, Linguistics, and Literature* 4:243–56.
- Ghaniyyu, Faris Faza, and Nurlina Husnita. 2020. “Implementasi Konsep Pembangunan Berkelanjutan Terhadap Penguatan Konsep Dasar Hukum Penataan Ruang Berdasarkan Fungsi Lingkungan Hidup.” *Padjadjaran Law Review* 8:22–39.
- Göksün, Derya Orhan, and Gülden Gürsoy. 2019. “Comparing Success and Engagement in Gamified Learning Experiences via Kahoot and Quizizz.” *Computers & Education* 24. doi: 10.1016/j.compedu.2019.02.015.
- Guilford, J. P. 1956. *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. McGraw-Hill.
- Hake, Richard R. 1998. “Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses.” *American Journal of Physics* 66(1):64–74.
- Harefa, Darmawan, Murnihati Sarumaha, Kaminudin Telaumbanua, Tatema Telaumbanua, Baziduhu Laia, and Fatolosa Hulu. 2023. “Relationship Student Learning Interest to the Learning Outcomes of Natural Sciences.” *International Journal of Educational Research & Social Sciences* 4(2):240–46.
- Haryoko, Sapto, Bahartiar, and Fajar Arwardi. 2020. *Analisis Data Penelitian Kualitatif (Konsep, Teknik, & Prosedur Analisis)*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tuti Khoirani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Rahmat Azwar, Masdiana, and Indra P. Made. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasbiyalloh, Ifa Farhatin, Ihyaul Ulum, and Luqman Hakim. 2025. “Urgensi Lingkungan Sebagai Media Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran.” *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 3(1):398–411.
- Herwati, Moh. Miftahul Arifin, Tri Rahayu, Arsyil Waritsman, Deetje Josphine Solang, Siti Zulaichoh, Kholis Aniyati, Totol Haryanto, Synthia Sumartini Putri, and Kristanto Barlian. 2023. *Motivasi Dalam Pendidikan Konsep - Teori - Aplikasi*. 1st ed. edited by I. A. Putri. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.

- Hidayad, Ferri, Umar, Ariya Agustin, Despita, and M. bambang Purwanti. 2023. "The Effectiveness Of Online Assessment Platforms In Efl Classroom : A Students ' Perception On Using Kahoot Application." *JURNAL SCIENTIA* 12(1):87–97.
- Hsu, Hui-Ching Kayla, Cong Vivi Wang, and Chantal Levesque-Bristol. 2019. "Reexamining the Impact of Self-Determination Theory on Learning Outcomes in the Online Learning Environment." *Education and Information Technologies* 24(3):2159–74. doi: 10.1007/s10639-019-09863-w.
- Imtiyas, Aldina Dzakiyatul, Rossanita Truelovin Hadi Putri, and Ospa Pea Yuanita Meishanti. 2024. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Kahoot Pada Materi Plantae Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar."
- Indriani, Nina. 2022. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Pada Proses Evaluasi Pembelajaran Siswa Kelas IV SD MI NU Ngingas Kabupaten Sidoarjo Nina." *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran* 7(1):81–87.
- Iskandar, M. Yakub, Siti Aisyah, and Novrianti Novrianti. 2024. "Pengembangan Computer Based Testing Menggunakan Aplikasi Kahoot! Untuk Evaluasi Pembelajaran." *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 9(2):218–26.
- Ismail, Muhd Al-Aarifin, Anisa Ahmad, Jamilah Al-Muhammady Mohammad, Nik Mohd Rizal Mohd Fakri, Mohd Zarawi Mat Nor, and Mohamad Najib Mat Pa. 2019. "Using Kahoot! As a Formative Assessment Tool in Medical Education: A Phenomenological Study." *BMC Medical Education* 19:1–8.
- Jayanti, Ummi Nur Afinni. 2018. *Perubahan Lingkungan : Modul Inkuiri Berbasis Potensi Dan Kearifan Lokal*. Malang: CV. Multimedia Edukasi.
- Julyanti, E. V. A., Indah Fitria Rahma, Olivia D. W. I. Candra, and Hairun Nisah. 2021. "Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)* 7(1):7–11.
- Kalleny, Nagwa Kostandy. 2020. "Advantages of Kahoot! Game-Based Formative Assessments along with Methods of Its Use and Application during the COVID-19 Pandemic in Various Live Learning Sessions." *Journal of Microscopy and Ultrastructure* 8(4):175–85.
- Krathwohl, David R., Benjamin S. Bloom, and Bertram B. Masia. 1964. *Taxonomy of Educational Objectives : Book 2 Affective Domain*. Newyork: Longman Inc.
- Kurniawan, Agung Widhi, and Zarah Puspitaningtyas. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. 1st ed. Yogyakarta: Pandiva Buku.
- Kurniawan, Muhammad, Mushawwir Taiyeb, and Arifah Novia Arifin. 2023. "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot! Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Wonomulyo." *KROMATIN: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 4(1).
- Kurniawan, Rido Dwi Kurniawan, Refgiufi Patria Avrianto, Richardus Eko Indrajit,

- and Erick Dazki. 2022. "Selection the Best Quiz Applications as Learning Performance Evaluation Media Using the Analytical Hierarchical Process Method." *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)* 3(5):1389–96.
- Landong, Ahmad, Mohammad Noer Sujarwo Rangkuti, Yulita Molliq Fadlan, Sukmawarti, and Dara Fitrah Dwi. 2023. *Media Pembelajaran*. Medan: Jejak Pustaka.
- Latifah, Hilma Nuri. 2024. "Pengaruh Permainan Kartu Werewolf Berbasis Lesson Study Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Reproduksi." Universitas Siliwangi.
- Lestari, Andika Setyo Budi, Anton Wahyono, Yavuz Erdem Akkusci, Purwanto, Khoirul Anas, Yessi Nurmallasari, Rachma Bibi, and Mohammad Yunus. 2023. "Plan – Do – See : Lesson Study-Based Differentiated Learning in Middle Schools." *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan MAtematika* 1:41–45. doi: 10.61650/dpjpgm.v1i1.76.
- Maghfiroh, Nailyl, and Muhamad Sholeh. 2022. "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Dalam Menghadapi Era Disrupsi Dan Era Society 5.0." *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan* 09.
- Manik, K. E. S. 2018. *Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Bandar Lampung: Kencana.
- Maslow, Abraham. 1943. *A Theory of Human Motivation*. Calicut: Nalanda Digital Library.
- Mehrens, William A., and Irvin J. Lehman. 1991. *Measurement and Evaluation in Education and Psychology*. 4th ed. Ted Buchholz.
- Miles, Mathew B., and A. Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis*. 2nd ed. Thousand oaks: Sage publications, inc.
- Munawir, Munawir, Ainur Rofiqoh, and Ismi Khairani. 2024. "Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* 9(1):63–71.
- Mungfali. 2024. "Mungfali." Retrieved October 15, 2024 (<https://sl.bing.net/jiUOSN1WwWy>).
- Mustika, Juitaning. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Lampung.
- Novitasari, Anindita Trinura. 2023. "Motivasi Belajar Sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik Dalam Pencapaian Hasil Belajar." *Journal on Education* 5(2):5110–18.
- Otaya, Lian G., Imam Tabroni, Dewi Jayanti, Rahmatullah, Wahab Wahab, Mukhtar Lutfie Lutfie, Nurjannah, Sitti Hajerah Hasyim, Nursaeni, Darodjat, and I. Made Indra P. 2023. *Evaluasi Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Öz, Gözde Özaras, and Yadigar Ordu. 2021. "The Effects of Web Based Education and Kahoot Usage in Evaluation of the Knowledge and Skills Regarding Intramuscular Injection among Nursing Students." *Nurse Education Today*

103. doi: 10.1016/j.nedt.2021.104910.
- Özdemir, Osman. 2025. "Kahoot! Game-based Digital Learning Platform: A Comprehensive Meta-analysis." *Journal of Computer Assisted Learning* 41(1):e13084.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2009. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2009 Tentang Perlindungan Dan Pengelolaan Lingkungan Hidup*. Indonesia.
- Purnomo, Halim. 2019. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Puspita, Maya, and Samuel Agus Triyanto. 2024. "Pengimplementasian Lesson Study Berbantuan Metode Simulasi Peragaan Pada Materi Sistem Reproduksi Di SMA Negeri 1 Ciamis." *BioSintesa: Jurnal Pendidikan Biologi* 1(1).
- Putranto, Panji. 2023. "Prinsip 3R: Solusi Efektif Untuk Mengelola Sampah Rumah Tangga." *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* 3:8591–8605.
- Putri, Kinanti Amira. 2023. "Efektivitas Media Pembelajaran Game Kahoot Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa." *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial* 2(3):252–61.
- Rahayu, Sri, and Nur Insan Tangkelangi. 2022. "Pendampingan Guru SMP Dalam Merancang Dan Menerapkan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Siswa Melalui Kegiatan Lesson Study." *Abdimas Langkanae* 2(2):111–20.
- Rahman, Suharti. 2021. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rini, Ambar Prisetia. 2021. "Lesson Study for Learning Community (LSLC)." *Ta'lim* 3(01):25–38.
- Rosnaeni, Rosnaeni. 2021. "Karakteristik Dan Asesmen Pembelajaran Abad 21." *Jurnal Basicedu* 5(5):4334–39.
- Ryan, Richard M., and Edward L. Deci. 2017. *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. Guilford publications.
- Şad, Süleyman Nihat, and Niyazi ÖZER. 2019. "Using Kahoot ! As a Gamified Formative Assessment Tool: A Case Study." *International Journal of Academic Research in Education* 5:43–57. doi: 10.17985/ijare.645584.
- Safitri, Nur Aisyah, Gde Agus, Yudha Prawira, Program Studi, Pendidikan Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Jurusan Teknik Sipil, Universitas Negeri Surabaya, Hasil Belajar, and Effect Size. 2021. "Efektivitas Implementasi Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah

- Kejuruan : Studi Meta-Analisis.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5:4021–31.
- Santoso, Jarot Tri Bowo, and Anik Widiyanti. 2022. “Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan.” *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* 8(November):171–85. doi: 10.22219/jinop.v8i2.21384.
- Sarmiento, Bong. S. 2018. “Mongabay.” Retrieved November 4, 2024 (<https://news.mongabay.com/2018/10/plastic-trash-from-the-sachet-economy-chokes-the-philippines-seas/>).
- Sawilowsky, Shlomo S. 2009. “New Effect Size Rules of Thumb.” *Journal of Modern Applied Statistical Methods* 8(2):26.
- Septiani DM, Asmi, Metta Liana, and Susanti Susanti. 2023. “Efektivitas Kahoot Sebagai Media Evaluasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii.” Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Setiawan, Taufiqurrahman Aswan, Nenggi Susilowati, Andi Irfan Syam, Anton Ferdianto, Anggun Ibowo Saputra, Dwi Wahyudi, Deni Adreian, Muhammad Primawan Bahrum, and Sopingi Silalahi. 2021. “Tsunami Record in Western Coast of Aceh: A Preliminary Report and Future Research Opportunities.” *Prosiding Balai Arkeologi Jawa Barat* 27–37. doi: 10.24164/prosiding.v4i1.3.
- Sharon, Smaldino, Lowther, and Russell. 2014. *Instructional Technology and Media for Learning*. 10th ed.
- Sindi, Sindi, Nurlina Nurlina, and Dewi Hikmah Marisda. 2023. “Efektivitas Pembelajaran Dengan Assesmen Berbasis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Fisika Peserta Didik.” *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika* 9(2):314–18.
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. 19th ed. Bandung: ALFABETA, CV.
- Sukoyati, Mirna, and Adinda Salwa Fajrianti. 2021. *Evaluasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Bogor.
- Susilo, Herawati, Husnul Chotimah, Ridwan Joharmawan, Jumiati, Yuyun Dwita Sari, and Sunarjo. 2022. *Lesson Study Berbasis Sekolah (Guru Konservatif Menuju Guru Inovatif)*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Suud, Fitriah M., and Muhamad Irvan Rivai. 2022. “Peran Lingkungan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Di Banjarnegara.” *JCOMENT (Journal of Community Empowerment)* 3(2):64–76.
- Triyanto, Samuel Agus, and Chandra A. D. I. Prabowo. 2020. “Efektivitas Blended-Problem Based Learning Dengan Lesson Study Terhadap Hasil Belajar.” *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi* 13:42–48.
- Ukaogo, Prince O., Ugochukwu Ewuzie, and Chibuzo V Onwuka. 2020. “21. Environmental Pollution: Causes, Effects, and the Remedies.” *Microorganisms for Sustainable Environment and Health* 419–30. doi:

10.1016/B978-0-12-819001-2.00021-8.

- Uno, Hamzah B., Nina Lamatenggo, and Najamuddin Petta Solong. 2014. *Teori Variabel Keguruan & Pengukurannya : Suatu Kajian Mendalam Tentang Guru Mulai Dari Kompetensi, Lingkungan Kerja, Motivasi, Disiplin, Prestasi Hingga Kinerja Guru*. Gorontalo: Sultan Amai Press.
- Versvik, Morten, Johan Brand, and Brooker Jamie. 2024. "Kahoot!" Retrieved October 14, 2024 (<https://kahoot.com/>).
- Wang, Alf Inge, and Rabail Tahir. 2020. "The Effect of Using Kahoot! For Learning – A Literature Review." *Computers & Education* 103818. doi: 10.1016/j.compedu.2020.103818.
- Widarta, Fajar Okta, and Wiwit Artika. 2021. "Analisis Bentuk Stimulus, Dimensi Kognitif, Dan Karakteristik Hots Pada Instrumen Evaluasi Mata Pelajaran IPA Karya Guru." *JUPI (Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA)* 5(3):197–208.
- Wulan, Inkaa Setya, Purwati Kuswarini Suprpto, and Popo Musthofa Kamil. 2020. "Belajar Virus Dengan Komik: Pengaruhnya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar (Studi Eksperimen Di Kelas X MAN Tasikmalaya Tahun Ajaran 2019/2020)." *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 5(2):70–83. doi: 10.23969/biosfer.v2i2.574.
- Yuselmi, Retti, Zulyusri Zulyusri, and Lufri Lufri. 2022. "Meta Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Esabi (Jurnal Edukasi Dan Sains Biologi)* 4(1):21–25.
- Yusuf, Muri. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Padang: Kencana.
- Zhiwei, Eric Yeo. 2019. "Bridging the Gap in Learning with the Effective Use of Kahoot!: A Review." *Journal of Applied Learning and Teaching* 2(1):69–71.