

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *METODOLOGI PENELITIAN*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (18th ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Belajar, H., & Belajar, M. (2018). *PENDAHULUAN Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan . Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan te. 1*, 21–28.
- Buku Bunga Rampai ForMIND 2017.pdf.jal26a6.partial*. (n.d.).
- Ciaramella, K. E. (2017). The Effects of Kahoot! on Vocabulary Acquisition and Retention of Students with Learning Disabilities and Other Health Impairments. *ProQuest Dissertations and Theses*, 54. Tersedia [Online]
- Campbell, N. A. dan R. (2008). *Biologi Edisi Kedelapan Jilid 3*. Jakarta: Erlangga.
- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *INSTRUCTIONAL TECHNOLOGY*, 49. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49. Tersedia [Online]
- Dimiyati&Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran* (kelima). Jakarta: Rineka cipta.
- Hidayat, T., Kurniawan, I. S., & Tapilow, F. S. (2018). Bird on Your Smartphone: How to make identification faster? *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 288(1). Tersedia [Online]
- Huang, W. . (2011). *Evaluating learners' motivational and cognitive processing in an online game-based learning environment. Computers in Human Behavior*. 694–704.
- Irnaningtyas. (2016). *Biologi untuk SMA/MA Kelas X*. Jakarta: Erlangga.
- I S Kurniawan^{1,4 *}, F S Tapilow^{1,2}, T Hidayat^{1,2}, and W Setiawan^{1, 3}. (2018). *Can smartphone be used to support learning? 3*.
- Jufri, wahab. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Kelas, S., Di, X. I., & Blitar, S. (n.d.). *Terhadap hasil belajar siswa kelas xi di sman 1 blitar*. 273–278.
- Kitkat, A. (2017). *Pengembangan Aplikasi Smartphone Assisted Test Berbasis*. 221–229.
- Kurniawan, I. S., Tapilow, F. S., Hidayat, T., & Setiawan, W. (2018). *Can smartphone be used to support learning ? 3*, 12–16.

- Liliarti, N., & Kuswanto, H. (2018). Improving the Competence of Diagrammatic and Argumentative Representation in Physics through Android-based Mobile Learning Application. *International Journal of Instruction*, 11(3), 106–122. Tersedia [Online] <https://doi.org/10.12973/iji.2018.1138a>
- Pendidikan, J., Volume, I., Studi, P., Agama, P., Fakultas, I., Islam, A., & Islam, U. (2018). *VICRATINA : Jurnal Pendidikan Islam Volume 3 Nomor 2 Tahun 2018 e-ISSN: ---- - ---- . 3.*
- Putranto, A. (n.d.). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI KLASIFIKASI HEWAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS5 SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI KELAS VII DI SMP N 15 YOGYAKARTA.*
- Riyana, C. (2012). Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 5. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=ku0_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Riyanti, R., & Rusdi, hikmah. (2018). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME EDUKASI SMARTPHONE TERHADAP HASIL BELAJAR DAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN BIOLOGI STKIP YAPIM MAROS. Ilmiah Pena, 1.*
- Rosa, F. O. (2015). *Analisis Kemampuan Siswa Kelas X pada Ranah Kognitif , Afektif dan Psikomotorik. Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika, 1(2), 24–28.* Tersedia [Online] <https://doi.org/10.3233/JAD-2012-111799>
- Sugandi, Achmad, dkk. (2000). *Belajar dan Pembelajaran.* Semarang: IKIP PRESS.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosada Karya.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Bandung: Prenadamedia Group.
- Susetyo, B. (2015). *Prosedur Penyusunan dan Analisis Tes untuk Penilaian Hasil Bidang Kognitif.* Bandung: PT Refika Aditama.
- Tim FKIP UNPAS. (2019). *Panduan Penulis Karya Tulis Ilmiah (KTI).* Bandung.
- UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers and Education*, 82(March 2015), 217–227. Tersedia [Online] <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.11.004>
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif.* Jember: Cerdas Ulet Kreatif.