

DAFTAR PUSTAKA

- Aldiyah, E. (2021). Perubahan Gaya Belajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Cendekia, 1*, 8-9.
- Anggraeni, A. L. (2017). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Konsep Ekosistem*. Jakarta: Uin.
- Arifin, A. N., & Hala, Y. (2019). Pemanfaatn Kahoot Sebagai Quiz Game Interaktif Bagi Pendidikan Di Kabupaten Gowa. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makasar*, 526.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (18th Ed.)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2018). Perceptions Of Students For Gamification Approach: Kahoot As A Case Study. *International Journal Of Emerging Technologies In Learning, 13*(02), 72.
- Butter, F. C. (1972). Instructional System Development For Vocational And Technical Training. *Educational Technology Publication Inc*, 108.
- Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot Terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi Di Sma Negeri 1 Muncar. *Edutech, 1*, 92.
- Diana, R., Hendri, W., & Gusmaweti. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dengan Memanfaatkan Evaluasi Aplikasi Kahoot Pada Hasil Belajar Peserta didik X Ipa Sma Negeri 1 Bukittinggi. *Universitas Bung Hatta*, 1.
- Faidah, S. T. (2020). Penggunaan Metode Team Games Turnamen (Tgt) Berbantu Kahoot Dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Peserta didik Sma. *Skripsi*, 4.
- Fauziah, I. R. (2020). *Penerapan Model Cooperative Integrated, Reading And Composition (Circ) Menggunakan Media Webtoon Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta didik Sma Pada Materi Sel*. Bandung: Universitas Pasundan.
- Firdaus, H. M., Widodo, A., & Rochintaniawati, D. (2018). Analysis Of Creative Thinking Ability And Process Of Creative Thinking Ability. *Indonesian Journal Of Biology Education, 23*.
- Habibullah. (2015). Fenomena Jender Dan Hasil Belajar Ips Melalui Gambar Di Smpn 1 Bukit Sundi. *Jurnal Ilmiah Kajian Gender, 69*.
- Hamdi, A. S. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Heni, V., Sudarsono, S., & Regina, R. (2017). Using Kahoot To Increase Students' Engagement And Active Learning: A Game Based Technology To Senior High School Student. *Proceedings International Conference On Teaching And Education, 2*, Hal. 236. Pontianak: Fkip Universitas Tanjungpura.
- Hidayah, K. M. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (Kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak. *Skripsi*, 19.
- Hidayat, T., Kurniawan, I. S., & Tapilow, F. S. (2018). Bird On Your Smartphone: How To Make Identification Faster. *Iop Conference Series: Materials Schience And Engineering, 1*.

- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Journal Information And Educational Technology*, 47.
- Iwamoto, D. H., Hargis, J., Taitano, E. J., & Vuong, K. (2017). Analyzing The Efficacy Of The Testing Effect Using Kahoot On Student Performace. *Distance Education*, 18, 80-93.
- Jufri, W. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Kamilah, E. N. (2015). *Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Akutansi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kamilah, E. N. (2015). Pengaruh Keterampilan Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pembelajaran Akutansi. *Repository Universitas Pendidikan Indonesia*, 1.
- Karlina, S. (2019). Penggunaan Aplikasi Smartphone Berbantu Game Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Pada Konsep Jaringan Hewan Di Sma Pasundan Banjaran. *Skripsi*, 13.
- Krathwohl, D. R. (1980). *Taxonomy Of Educational Objectives (Affective Domain)*. London: Longman Group Ltd.
- La Moma. (2015). Pengembangan Instrumen Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Untuk Peserta didik Smp. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 32.
- Latip, A. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *Edutech*, 1, 108.
- Licorish, S., Owen, H., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Student' Perception Of Kahoot!'S Influence On Teaching And Learning. *Research And Practice In Technology Enhanced Learning*, 5-23.
- Munandar, U. (2009). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Plump, C. M., & Larosa, J. (2017). Using! In The Classroom To Create Engagement And Active Learning: A Game-Based Technology Solution For Elearning Novices. *Management Teaching Review*, 2, 152.
- Pratama, R. E., & Mulyati, S. (2020). Pembelajaran Daring Dan Luring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Gagasan Pendidikan Indonesia*, 1(2), 51.
- Pratiwi, D. D. (2007). *Biologi Sma*. Jakarta: Erlangga.
- Puspitasari, L. (2012). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik Mata Pelajaran Biologi Kelas X Sma Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Digital Edumedia Komputindo*, 219.
- R. Rafnis. (2019). Pemanfaatan Platfrom Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *E-Tech J. Ilm. Teknol. Pendidik*, 90.
- Rahmawati, A., & Hizqiyah, I. Y. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Defisiensi Nutrisi Tumbuhan Pada Mahapeserta didik Pendidikan Biologi Universitas Pasundan. *Biosfer, J.Bio. & Pend. Bio.*, 22.

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2460-2612), 215.
- Setiawan, S. (2021, Maret 3). *Pengertian Validitas Beserta Bentuk Dan Jenisnya*. Dipetik April 13, 2021, Dari Guru Pendidikan: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-validitas/#:~:Text=Validitas%20butir%20soal%20atau%20validitas%20item,-Jika%20seorang%20guru&Text=Secara%20umum%20validitas%20butir%20soal,Menyebabkan%20bisa%20tinggi%20atau%20rendah.>
- Situmorang, R. P. (2016). Integrasi Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sains. *Satya Widya*, 32, 53.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Sugandi, A., & Dkk. (2000). *Belajar Dan Pembelajaran*. Semarang: Ikip Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Toharudin, U., Hendrawati, S., & Rustaman, A. (2011). *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The Effect Of Using Kahoot! For Learning - A Literature Review. *Computer & Education*, 2.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Y. Chaiyo, & R. Nokham. (2017). The Effect Of Kahoot, Quizizz And Google Forms On The Students Perception In The Classrooms Response System. *International Conference On Digital Arts, Media And Technology*, 178-182.
- Yanah, D., Budi, A. S., & Muhab, S. (2018). Literasi Sains Melalui Video Scribe Dan Kahoot Pada Materi Ekosistem. *Prosiding Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar* (Hal. 216). Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.