

DAFTAR PUSTAKA

- Adodo, S.O. 2013. *Effect of Mind-Mapping as a Self-Regulated Learning Strategy on Students' Achievement in Basic Science Published*.4(6), 168.
- Agus, S. 2015. *Cooperative learning*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Andari, R. 2020. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada Pembelajaran Fisika*. 6(1), 135.
- Anderson, L.W., & Krathwohl, D.R. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assesing; A revision of Bloom's Taxonomy of Education*. 332.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rhineka Cipta.
- Aryuliana, D., Muslim, C., Manaf, S., Cahyani, I., Prasetya, B. 2010. *Biologi 2B for Senior High School Grade XI Semester II*. Jakarta: PT. Erlangga.
- Astuti, W., & Firosalia, K. 2017. *Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA*. 1(3), 155-162.
- Baharuddin & Wahyuni, N. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Bloom, B. S. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co, 111.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faidy, A. B., & Arsana, I. 2014. *Hubungan Pemberian Reward Dan Punishment Dengan Motivasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas XI. Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 2(2), 454-468.
- Gunarta, I. G. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran. Vo.1 No.2, 119
- Hamdayana, J. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hamdi, I. 2019. *Implementasi Kahoot sebagai Motivasi Pembelajaran Journal of Civic Education*, Vo.2 No.1, 130.
- Hamid, D. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Hake, R. 2012. *Analyzing Change/Gain Score*. Diakses dari <http://www.physics.indiani.edu/sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>. Pada tanggal 04 Januari 2022, Jam 16.04 WIB.
- Huda, M. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hunaepi, H., & Firdaus, L. 2018. Pengaruh Metode Tgt (Team Games Tournament) Berbantuan Media Word Square Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Ikip Mataram*, 5(1), 41-48.
- Ina, K. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Ekskresi di MTs Negeri 1 Semarang*. 2(6), 211
- Irnaningtyas. 2018. *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI*, Jakarta : Erlangga
- Ismah, Z., & Ernawati, T. 2018. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP Ditinjau Dari Kerjasama Siswa*. *Jurnal Pijar Mipa*, 13(1), 82-85.
- Iwamoto, D. H., Jace, H., Taitano, E. J., Vuong, K. 2017. *Analyzing the Efficacy of the Testing Effect using Kahoot on Student Performance*. **18**, 80-93.
- Mafruhah, S., Sulistiani, I, R., Mustafida, F. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi (Kahoot) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Di SMA Al-Maarif Singosari Malang*. *Jurnal Vicratina*, Vol. 4, Nomor. 7
- Mundilarto. 2012. *Penilaian Hasil Belajar Biologi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nensy. 2019. *Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Koordinasi Kelas XI SMA Negeri 1 Tanjungpinang*. Skripsi, Universitas Maritim Raja Ali haji, Tanjungpinang.
- Nurfajrini, U. 2020. *Pengaruh Penggunaan Metode Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Kahoot dan Plickers Terhadap Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa SMA*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Permata, I. 2014. *Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas IV Di SDN 11 Petang Jakarta Timur*. *Pedagogik*, II(1), 26–32.
- Putri, N. A., Rohmadilah, F., & Wiganingrum, T. 2012. *Desain Tes Kontekstual dengan Permainan Kahoot pada Pembelajaran Fisika Materi Momentum dan influ*. 1-8.

- Rabiah, R. 2013. *Pengaruh Model TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Media dan Animasi pada Konsep Gerak Tumbuhan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs 1 Palangkaraya*. STAIN Palangka Raya. Palangka Raya.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rizaki, I., Peniati, E., & Purwantoyo, E. 2019. *The effectiveness of team games tournament with edmodo on students' learning outcome and as an attempt to support the pillar of paperless conservation*. *Journal of Biology Education*, 8(1), 99-105.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saptayanti. G.A. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Ilmiah Penelitian*. Vol 4 No.1, 51-52.
- Saricayir, H., Comek, A., Cansiz, G., & Uce, M. 2016. *Determing Students' Conceptual Understanding Level of Thermodynamics*. 4(6), 69-79.
- Sari, O.V. 2017. *Jurnal: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas Viii Smp 7 Palangka Raya*. Palangka Raya: IAIN Palangka Raya.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Shoimin, A. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sugiyono. 2011. *Statistika Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- _____. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, S. 2011. *Statistika Deskriptif untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Tukiran, T., Faridli, E.M., Harmianto, S. 2012. *Model–Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Thobroni, M., & Mustofa, A. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Uno, H., & Lamatenggo, N. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ulfa, T., & Irwandani, I. 2019. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT): Pengaruhnya Terhadap Pemahaman Konsep*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(1), 140-149.
- Yoga M, M. 2018. *Implementation of Kahoot Aplication To Improving of Interest of Civic Education Learning journal Civics & Social Studies*, Vol.2 No. 1, 79.
- Yusa., & Subramaniam, M. B. 2018. *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Biologi*, Bandung : Grafindo Media Pratama.
- Zulfira, V., Anggereini, E., & Sadikin, A. 2019. *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Biologi Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di Sma Negeri 1 Batang Hari*. *Biodik*, Vol. 5 No. 3, P. 273-285.

