

DAFTAR PUSTAKA

- Ainiah Lailatul, 2021 "*Pengaruh Media Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Koordinat Kartesius Kelas VIII MTs Aswaja Tunggangri Kalidawir Tulungagung Tahun 2021/2022*", Skripsi : Institut Agama Islam Negeri Tulungaung,
- Abdurrahman Mulyono, 1999 "*Pendiidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar*", Jakarta: Rineka Cipta
- Adi Isbandi Rukminto, 1994 "*Psikologi, Pekerjaan Sosial, dan Ilmu Kesejahteraan Sosial: Dasar-Dasar Pemikiran*", Jakarta: Grafido Persada.
- Aini Yulia Isratul, 2019 "*Pemanfaatan Media Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*", Bengkulu: Jurnal Kependidikan, Vol 2, No 25, Hal 3
- Aini, 2019 "*Pemanfaatan Medi Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu*", Bengkulu: Jurnal Kependidikan, Vol 2, No 25.
- Aisyiyah As Tsaniyah Putri, Amrizal, 2020 "*Penerapan Pendekatan Sainifik (Scientific Approach) dalam Pembelajaran Biologi SMA*", Medan: Jurnal Pelita Pendidikan, Vol 8 No 4
- Amini Fitri, 2021 "*Analisis Kemampuan Kognitif dan Kesulitan Belajar Siswa Materi Sistem Ekskresi di SMA Negeri 1 Karang Baru*", Aceh Tamiang; Jurnal Pelita Pendidikan, Vol 6 No 4, Hal 230
- Anggraini Windi 2020 "*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi*", Tangerang: Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ.
- Arikunto Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arimbawa I Gusti Putu Agung, 2020 "*Penerapan Metode Inkuiri Melalui Pemanfaatan Media Powerpoint Berbasis Mandiri untuk Meningkatkan*

- Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi*”, Petang: Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Vol 3 No 3
- Arsyad Azhar 2014 , “*Media Pembelajaran*”, Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Cahyani Adhetya,2020 “*Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19*”, Yogyakarta: Jurnal Pendiikam,Vol 3, No 1 Hal 127
- Darmawan, Deni, Cepi, 2020,“*Teknologi Pembelajaran*”, Bandung:Rosadakarya
- Daryanto, “*Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*”,2014,Yogyakarta: Gava Media
- Dayanti Rita Novi 2020 “*Pengaruh Kualitas Implementasi Metode Pembelajaran Ceramah Berbantuan Powerpoint dan Quizizz Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Psikomotorik Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMK Negeri 12 Malang*”, Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer,Vol 4 No 4
- Departemen Agama RI,2009 “*Al-Quran dan Terjemahnya*”,Solo:PT Tiga Serangkai.
- Elpira Nira dan Ghufron Anik,2015 “*Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*”, Yogyakarta: Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Volume 2, No1, hal 95
- Etwistle Noel, *1981 Styles of Learning and Teaching : An Integrated Outline of Educational Psychology for Student, Teacher, and Lecturerers*, New York: Jhon Wiley & Sons Ltd.m.
- Fatoni Mokhamad 2018 “*Optimalisasi Fitur-Fitur pada Aplikasi Presentasi Untuk Meningkatkan Kualitas Penyampaian Pesan Berbasis HCP*” Surabaya: Jurnal Ilmu Komputer, Vol 3 No 2
- Hartati, 2020“*Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI IPA MAN Tanjungpinang*”, Tanjung Pinang: Jurnal Pendiikan Biologi, Vol 3 No 1
- Hasanudin 2017, *Biopsikologi Pembelajaran*,Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.

- Hosna M.,2017 “ *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*”Bogor: Galia Indonesia.
- Ibrahim Misyat Malik,2014 “*implementasi Kurikulum 2013 : Rekonstruksi Kompetensi, Revolusi Pembelajaran, dan Reformasi Penilaian*,Makasar: Alaudin University Press.
- Irsyad Fawaz Mohamad, Fauzi Sahrul,2020 “ *Hubungan Antara Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Biologi di Kelas X Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Tasikmalaya*”, Tasikmalaya, Jurnal Pendidikan Biologi, Vol 8,No 03.
- Majid Abdul, 2014, “*Pembelajaran Tematik Terpadu*”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mayasari Diah Dwi 2019“*Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa*”, Lubuklinggau: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, Vol 2 No 2
- Mulyati Sri dan Evendi Hanif, 2020,“*Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP*”, GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 3, no 1, hal 64
- Munir,2008, “*Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*”,Bandung: Alfabeta.
- Mushthofaiyyah Farida, 2021 , “ *Implementasi Pendekatan Saintifik Berbasis Media POWERPOINT untu meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Tema 7 Perkembangan Teknologi di SD Negeri 1 Klepu Kabupaten Temanggung*”, Temanggung: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol.8,No 3, hal 386
- Nurdun Ismail dan Hartati Sri, 2019 *Metodologi Penelitian Sosial*, Surabaya: Media Sahabat Cendikia..
- Nurhayati Erlis,2020,“*Meningkatkan Keaktifan dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*” Online Jurnal of Paedagogy, vol 7, no 3hal 145

- Nuroifah Nisfatun, Bachtiar Syaiful Bachri,2017, “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Dawarblandong Mojokerto*”, Mojokerto:Jurnal Pendidikan, Vol 3, No 01, hal 3
- P.Leon Samuel dan Garcia-Martinez Inmaculada,2021 “*Impact of the provision of Powerpoint slides on learning*”,Spanyol: Computers & Education
- Paksi Hendri Pandu dan Ariyanti Lita, 2020 “*Sekolah dan Jaringan*”,Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Palupi Vellariani Dewi,2012 “*Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran Biologi Melalui Penerapan Strategi Survey, Quuestion, Read, Recite, and Review (SQ3R) pada Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Banduyudono Tahun Ajaran 2011/2012*”, Solo: Jurnal Pendidikan Biologi, Vol 4 No 2, hal 3
- Permana Septian Aji,2017, “ *Kompetensi Guru IPS; Sebuah Kajian Konstruktivisme*”, Yogyakarta: Media Akademi.
- Permatasari Eka Aprilia, 2014“*Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Sejarah*”, Semarang: Indonesian Journal of History Education. ,Vol 3, No 1, hal 12
- Primasari Rosita, Zulfani, 2014, HerlantiYanti,“*Penggunaan Media Pembelajaran di Madrasah Aliyah Negeri Se-Jakarta Selatan*”, Jakarta: Edusains.
- Purba Leony Sangan Lamsari, 2019, “*Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Mata Kuliah Kimia Fisika I*“ , Bandung: JDP, VOL 12, hal 33
- Rafika,2021 “*Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII Al-Rifa’ie Gondanglegi*”, Skripsi: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang..
- Rahmayani 2018“ *Analisis Faktor Kesulitan Belajar Siswa Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Manusia Kelas XI MIA SMA Negeri 16 Medan*”, Medan: Jurnal Pelita Pendidikab, Vol.5, No,2, hal 60

- Ritonga Mahyudin 2020 "*Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa*", Jakarta: Jurnal Bahasa Arab, Vol.4, No.1, hal 181-182
- Rusman, 2012, "*Bealajar Pembelajaran Berbasisi Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*", Bandung: Alfabeta.
- Rusman, 2012, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfabeta.
- Salsabila Umi Hanik, 2020, "*Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*", Jambi: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, 4, No. 2 : 62
- Samatowa Usman, 2006, "*Bagaimana Pembelajaran IPA di SD*". Jakarta: Drijen Dikti Depdiknas.
- Shihab M. Quraish, Tafsir Al-Misbah Jilid 1, Jakarta: 2013, Lentera Hati, h. 77-78
- Solikhah Halimatus, 2019, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi TekS Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Ajaran 2019/2020*", Surabaya: jurnal bahasa indonesia.
- Srimaya, 2017, "*Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa*", Maros: Jurnal Biotek. Volume 5 No 1,
- Sudarsiman Sucianti, 2015 "*Memahami Hakikat dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013*", Jurnal Florea, Volume 2 No.1, hal 32
- Sudjana Nana, 2009, "*Penelitian Hasil Belajar Mengajar*" Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi Arikunto, 2010, *Manajemen Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukmah Nurul, 2021 "*Pengaruh Media Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa*", Maros, Jurnal Pendidikan Biologi, , vol 4, No 2
- Surata I K, 2020 *Meta Analisis Media Pembelajaran pada Pembelajaran Biologi*, Tabanan: Journal of Education Technology, Vol 4, No 1, hal 23
- Suryabrata Sumadi, 2008 "*Metodologi Penelitian*", Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Uno Hamzah B., 2006, "*Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*", Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utomo M.Chandra C., 2021, "*Perbandingan Fitur pada Platform Kuis Terpopuler*", Balikpapan:, Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol 11, No 1
- Wibawanti Diah, Benardi Andi Irwan, 2021 "*Pengaruh Penggunaan Media E-learning Berbantuan Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 16 Semarang* ", Semarang:, Edu Geography. Volume 9, Nomor 1
- Zainuddin Zamzami, Shujahat Muhammad, Haruna Hussein, Kai Wah Chu Samuel, 2019, "*The Role of Gamified E-Quizzes on Student Learning and Engagement: An Interactive Gamification Solution for a Formative Assessment System*", Hongkong: Journal Pre-proof