

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, I. S. (2016). Motivasi belajar dan faktor-faktor yang berpengaruh: sebuah kajian pada interaksi pembelajaran mahasiswa. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 1(02).
- Astupura, D. A., & Yuliani, H. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Motivasi dan Keterampilan Proses Sains pada Materi Pokok Cahaya. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(1).
- Diastuti, R. (2018). *Sistem Gerak dan Sirkulasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Higuita, R., & Harnanik, H. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Ekonomi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 5 Batang (Tahun Ajaran 2015/2016). *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 202-206.
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi Peserta Pelatihan Dasar Terhadap Penggunaan *Quizizz* Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 163-178.
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2).
- Marwan, I. (2008). *Anatomi Manusia*. Bandung: MULTAZAM.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing *Quizizz* as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>

- Moore, J.L., Dickson-Deane, C. and Galyen, K. (2011). "E-learning, online learning, and distance learning environments : Are they the same?" *Internet and Higher Education. Elsevier Inc.*, 14(2), pp. 129-135.
- Munip, A. (2017). *PENILAIAN PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207-213.
- Mendrofa, R. N. (2019). Pengaruh pemberian kuis terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sma swasta pembda 1 gunungsitoli tahun pelajaran 2017/2018. *DIDAKTIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Humaniora, Sains dan Pembelajarannya*, 13(1), 2232-2237.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 4(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Oemar, H. (2006). Manajemen pengembangan kurikulum.
- Rafika, R. (2021). *Pengaruh penggunaan media game edukasi Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar IPS siswa SMP Al-Rifa'ie* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

- Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(3).
- Rifa'i, M. (2019). Manajemen organisasi pendidikan.
- Rosiyanti, H., Widyasari, R., Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020, December). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ/*, 4(2), 163-173.
- Santosa, T. A., & Yulianti, S. (2020). Pengaruh Pemberian Kuis Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Biologi Siswa di SMA Negeri 7 Kerinci. *Science Education and Application Journal*, 2(2), 79-87.
- Sianturi, S. R., & Lisum, K. (2018). Peningkatan motivasi belajar melalui evaluasi e-learning pada institusi keperawatan di Jakarta dan Depok. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 4(2), 122-130
- Solikhah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Quizizz* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Teks Persuasif Kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019/2020. *BAPALA*, 7(3).
- Subali, B. (2014). Evaluasi pembelajaran (proses dan produk). In *Makalah disajikan pada Workshop Evaluasi program Pembelajaran (Proses & Produk) bagi Dosen Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Sabtu* (Vol. 23).
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.

- Sunardi, D. O. D. I. (2020). Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa SMP dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif *Quizizz*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*.
- Suspriyati, N. (2012). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XI*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Suyanto, & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 5(1) : 31-33.
- Parker, S. (2007). The Human Body Book. In Winardini, *Ensiklopedia Tubuh Manusia* (pp. 36-38). Jakarta: Erlangga.
- Pramana, K. A. B., & Putra, D. B. K. N. S. (2019). *Merancang Penilaian Autentik*. CV. MEDIA EDUCATIONS.
- Prihartanta, W. (2015). Teori-teori motivasi. *Jurnal Adabiya*, 1(83), 1-14.
- Prawirohartono, S., & Hidayati, S. (2013). *Konsen dan penerapan Biologi SMA/MA Kelas XI*. Jakarta : BUMI AKSARA.
- Qosyim, A., & Priyonggo, F. V. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 2(2), 38-44.
- Widayanti, W., & Purrohman, P. S. (2021). Pengaruh Media Aplikasi *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 810-817.
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356.

Winartha, I. M. (2006). Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Yogyakarta: Gaha ilmu*.

Yulianti, P., & Fitri, M. E. Y. (2017). Evaluasi prestasi belajar mahasiswa terhadap perilaku belajar dan motivasi belajar mahasiswa di perguruan tinggi kota padang provinsi sumatera barat. *Jurnal Akuntansi, Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 5(2), 242-251.