

DAFTAR PUSTAKA

- Adiniyah, Nurkumala, Agus Prasetyo Utomo. (2023). "Implementasi Model Project Based Learning Berdiferensiasi Berdasarkan Kesiapan Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Imun Kelas XI SMA". *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1(1):2.
- Andra, M et al. (2022). "Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran". *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan (35th ed)*. Surabaya. 7(1):28-36.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Ayu, Kadek et al. (2022). "Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Menggunakan Model Teams Assisted Individualization Berbantuan Crossword Puzzle." *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 6(3): 579.
- Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy. (2016). "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya". *Jurnal Pendidikan Administrai Perkantoran (JPAP)*. 8(2):196.
- Hake, R.R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. USA: Indiana University.
- Hamid, Abdul, Rosleny Babo, and Sitti Fithriani Shaleh. (2023). "Pengaruh Metode Blended Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV SD Wilayah 1 Kecamatan Mallawa". *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 8(1): 55–63.
- Handayani, Rima, Ipah Budi Minarti, Eko Retno Mulyaningrum, and Endang Sularni. 2023. "Perwujudan Profil Pelajar Pancasila Melalui Problem Based Learning Pada Pembelajaran IPA Di SMPN 37 Semarang." *Journal on Education* 6(1): 520.
- Ilmiyati, Nur. Adi Maladona. (2023). *Perencanaan Pembelajaran (Konsep Dasar Kurikulum Prototipe)*. Jambi. PT Sonpedia Publishing. Hlm.2.
- Indriani, Lina, Haryanto Haryanto, and Dhiniaty Gularso. (2022). "Dampak Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Quizizz Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6(2): 215–219.

- Istiqomah, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu terapan Universitas Jambi*, 4(2): 170.
- Nafiati, Dewi Amaliah. (2021). “Revisi Taksonomi Bloom : Kognitif , Afektif , Dan Psikomotorik”. *Jurnal umanika*. 21(2): 156–163.
- Prasetia, Auri, and Ike Sylvia. (2023). “Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Di Kelas X SMAN 1 Lembah Melintang.” *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 2(4): 338.
- Solihat, Rini, Eris Rustandi, Wandi Herpiandi, and Zamzam Nursani. (2022). *Biologi SMA/MA SMP Kelas XI (1st ed)*. ed. Muhammad Marsidi. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Rset dan Teknologi. Hlm. 185-189.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitan Kebijakan*. Bnadung. Alfabeta.
- Tethool, Godaliva, Wensi Ronald Lesli Paat, and Djafar Wonggo. (2021). “Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk”. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1(3): 270.
- Tresnaasih, Icih. (2020). “Modul Pembelajaran SMA Biologi : Sistem Gerak Pada Manusia Biologi Kelas XI.” : Hlm. 9–40.