

DAFTAR PUSTAKA

- Abyadh, Al. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dinidi Tk Anak Bangsa. 5(1): 42–50.
- Anderson, I. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assesing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Agus, S. (2010). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo. 9(1): 76–99.
- Agustina, L., & Indra, M.R. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sociomadika* 2(1): 1–7. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>.
- Ahmadi. A., Prastya, J.T. (2005). *Stategi Belajar Mengajar*. Bandung: ed. CV Pustaka Setia.
- Aini & Yulia Isratul. (2019). (PENTING) Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan* 2(25): 1–6.
- Ali, A. Sheard., & Angela C. (1997). *Blended Learning In Higher Education: Three different design approaches*. *Australasian Journal of Educational Technology*, 30(4) 92(12): 643–46.
- Antony G. Piccianon, Charles D, Dziuban, charkes R., & Graham. (2004). *Blended Learning Research Perspestive*. Newyoark: Routledge.
- Arifin, Zaenal, dan Heri Retnawati. (2015). Analisis Instrumen Pengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) Matematika Siswa SMA. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY* (20): 783–90.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineca Cipta.
- Arikunto, & Suharsimi. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rineca Cip. https://books.google.co.id/books?id=RwmEAAAQBAJ&lpg=PA1&ots=TCSn_Zbgq_&dq=arikunto+mediapenelitian&lr&pg=onepage&q=arikunto+media+penelitian&f=false.
- Ariska, I. & Dewi, W. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Blended Learning Berbantu Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Petung 2 Kabupaten Bondowoso Pada Sub Tema 1 Keragaman Suku Bangsa dan Agama Di Negaraku. <https://repository.unej.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/108463/WikeSkripsiUpRepository.pdf?sequence=1>.
- Bakhtiar & Suaha. (2011). *Biologi kelas XI*. Jakarta: Pusat Kuri.

- Campbell, Neil, J. B. R. (2010). *Biologi. Ed ke-8, jilid 3*. Jakarta: Erlangga.
- Daulay, H. P. (2004). *Pendidikan Islam*. Kencana. Jakarta.
- Dave, R. H. (1970). *Psychomotor Levels Developing and Writing Behavioural Objectives*. Tuscon, AZ: Educational Innovators Press.
- Diakses dari <https://images.app.goo.gl/57817ESLJnNAb52p7>, diunduh pada tanggal 14 juni 2022.
- Diakses dari <https://www.dosenpendidikan.co.id/otot-lurik/> diunduh pada tanggal 14 juni 2022.
- Diakses dari <Image.google.co.id>, diunduh pada tanggal 14 juni 2022.
- Djamarah, S. B. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Rineka Cipta.
- Dudung, Agus. 2018. Penilaian Psikomotor. *K a R I M a*: 1–220.
- Dwiyoga & Wasis D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Rajawali Press.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1): 93–97. http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660.
- Hakim & Drs.Thursan. (2009). *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Pembangunan Swadaya Nusantara.
- Hamalik, O. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi aksara.
- Hamdani. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasnita, N. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengantar Akuntansi Menggunakan Model Blended Learning. *Education and Development* 9(4): 544–47. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3225>.
- Heinze, A., & Procter, C.T. (2004). Reflections On The Use Of Blended Learning, In: *Education In A Changing Environment*.
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jaya.
- Idris Husni. 2018. Pembelajaran Model Blended Learning. *Jurnal Ilmiah Iqra'* 5(1): 61–73.
- Irnaningtyas & Ayu, S. (2013). *Biologi Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Kasenda, Lorenzo M., Steven, S. & Virginia Tulenan. (2016). Sistem Monitoring Kognitif Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika* 9(1).

- Kuntarto, E. & Rayandra A. (2016). Development of Blended Learning Learning Models in Learning Design Aspects with Online Social Media Platforms to Support Student Lectures. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*: 1–26.
- Magdalena, I., Septy, N.F., Siti, N.F., & Fika, N.S (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3(2): 198–214.
- McElmeel, S.L. (2002). Character Education: A Book Guide for Teachers, Librarians and Parents. *Character Education*. ed. Colorado. Greenwood Publishing Group, Inc.
- Meilovamerry. (2020). Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X. *Prosiding Samasta* 20(14): 1–6.
- Nande, Marsel, dan Wati Ahmad Irman. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(1): 180–87.
- Nasution. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nuramanah, Syifa, A., Cecep, D.I., & Selamat, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Bestari / Jurnal Studi Pendidikan Islam* 17(1): 117.
- Nurdiansyah & Eni Fariyatul Fahyuni. (2016). Nizmania Learning Center *Inovasi Model Pembelajaran*.
- Nurhayati, N., & Wijayanti, R. (2016). *Biologi Untuk k-13 Edisi Revisi 2016 SMA-MA Kelas XI*. Bandung: Yurama Widya.
- Poppy, Indrawan. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Campuran Untuk Manajemen, Pembangunan dan Pendidikan*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Pradnyawati, I Gusti, A.A., I Wayan, S., & I Nyoman, S. (2019). Analisis Sistem Akuntansi Penerimaan Dan Pengeluaran Kas Pada Koperasi Pegawai Negeri Setya Graha Di Kecamatan Mendoyo Tahun 2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 11(1): 249.
- Purba & Leony, S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12(1): 29.
- Riduwan. (2013). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Qadar & Riskan. (2015). Mengakses Aspek Afektif Dan Kognitif Pada Pembelajaran Optika Dengan Pendekatan Demonstrasi Interaktif. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika* 2(1): 1–11. <http://repository.unmul.ac.id/handle/123456789/1812>.

- Rachmawati, f., Urifah, & Wijayati, A. (2011). *Biologi Umum SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Roestiyah. (2001). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohman & Abdul. (2020). Implementasi Teori Pembelajaran Blended Learning dalam Menyeimbangkan Kapabilitas Belajar pada Era Digital (Studi Kasus di Prodi PAI Universitas Alma Ata Yogyakarta). *An-Nuha : Jurnal Kajian Islam, Pendidikan, Budaya dan Sosial* 7(1): 33–51.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (1st ed)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saifullah. (2020). *Biologi SMA XI*. http://repositori.kemdikbud.go.id/21955/1/XI_Biologi_KD-3.4_FINAL.pdf.
- Salsabila & Unik Hanifah (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/* 4(2): 163–73.
- Sangidu. (2004). *Metode Penelitian Sastra Pendekatan Teori, Metode dan Kiat*. Yogyakarta: UGM.
- Schwab, Klaus. (2018). The Fourth Industrial Revolution (Industry 4.0) A Social Innovation Perspective. *Tap chí Nghiên cứu dân tộc* 7(23): 12–21.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soemanto, Wasty. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suriansyah, Ahmad, Akhmad Riandy Agusta, dan Ananda Setiawan. 2021. Model Blended learning ANTASARI untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah. *Journal of Economics Education and Entrepreneurship* 2(2): 90.
- Sudrajat. (2009). *Pengertian Pendekatan Strategi Metode Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, H., & Hilmawati, F. (2022). Pengaruh Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan. *Jurnal inovasi dan pembelajaran fisika* 9 (2022): 62–75.
- Sundayana. (2019). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, dan Zuyinatul Isro. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era. *Cakrawala Mandarin*

5(1): 42–51.

- Suprijono. (2009). *Coperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Supriyono. (2008). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Ros. Bandung.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Trisnawati & Ade. (2019). *Aplikasi dan Metode Blended Learning*. Madiun: UNIPMA Press.
- Unpas, T.P.P K.M.F. (2021). *Panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa*. Bandung: Universitas pasundan.
- Utami, Yenni, S., Ida W., & Sigit, T.P., (2019). Pengembangan Kurikulum Program Studi Hubungan Masyarakat di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 2(2): 221–33.
- Uyono, S. S. (2009). *Pedoman Analisis Data Dengan SPSS.Edisi 3*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wagiran. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan-Google Books*. https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Pendidikan/vIeYDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penelitian+pendidikan&printsec=frontcover.
- Wahab. (2018). *Pengembangan modul pembelajaran literasi statistika (analisis regresi linier sederhana dengan R*. Disertasi Universitas Negri Makassar.
- Widiara & I Ketut. (2020). Blended Learning Sebagai Alternatif Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal pendidikan* 2(December): 50–56.
- Winkel, W.S. (2004). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.